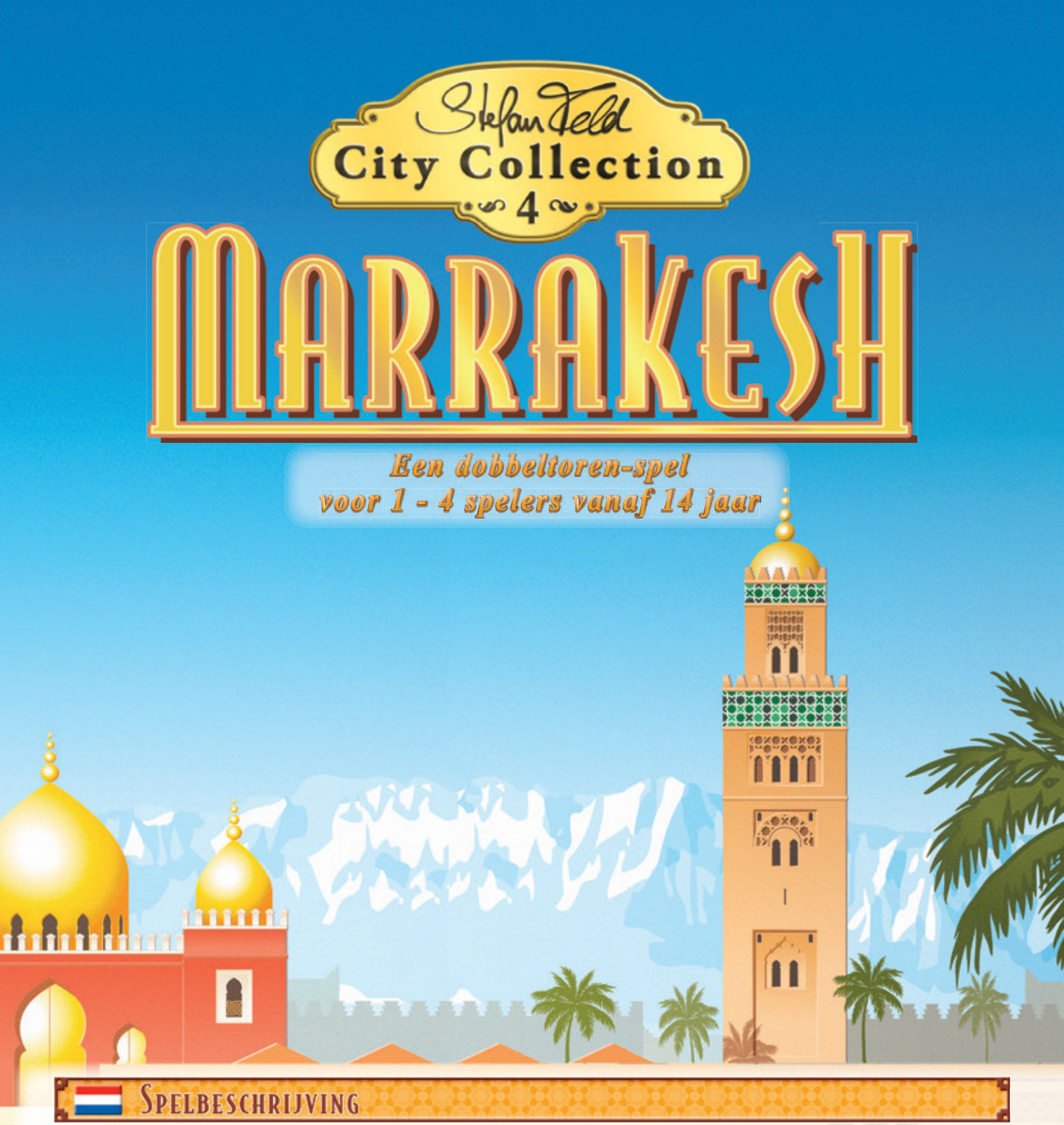
Stefan Feld
City Collection
4

MARRAKESH

Een dobbeltoren-spel
voor 1 - 4 spelers vanaf 14 jaar



Spelbeschrijving

Er is werk aan de winkel in Marrakesh!

Gebruik jouw assistenten om je invloed te vergroten in de Koutoubia-moskee en het Bahia-paleis. Raadpleeg de geleerden, om schriftrollen met eenmalige of permanente voordelen te krijgen. Dwaal door de soeks en pingel met de handelaren om kostbare luxegoederen te vergaren. Ga naar het marktplein Djemaa el Fna met zijn waterverkopers, verhalenvertellers, slangenbezweerders en jongleurs. Ontdek oases in de Sahara en bevaar de rivier Tensift. Maar vergeet bovenal niet de bevolking te betalen en van voldoende dadels en water te voorzien.

Deze stad in het zuiden van Marokko – bekend als de "Parel van het Zuiden" – werd gesticht in het jaar 1070 en is een van de vier koninklijke steden van het land. De naam van het land "Marokko" kan direct worden afgeleid van de naam van de stad Marrakesh. Het historische centrum, de Tuinen van Agdal en de Menara Tuinen behoren sinds 1985 tot het UNESCO Werelderfgoed.

Spelmateriaal

- **1 Speelbord**

- **1 Dobbeltoren**
  Bestaande uit een toren met twee tussenschotten en een trechter

  Zie pagina 15 voor opbouwinstructies!

- **1 Basis van de toren**
  Bestaande uit een grondplaat met drie muren, die omhoog gevouwen moeten worden en twee losse muurdelen die hierin gestoken kunnen worden

- **4 Spelersborden**
  1 in elke spelerskleur

- **4 Voorraadborden** - *1 per speler*

- **4 Zichtschermen**
  1 in elke spelerskleur

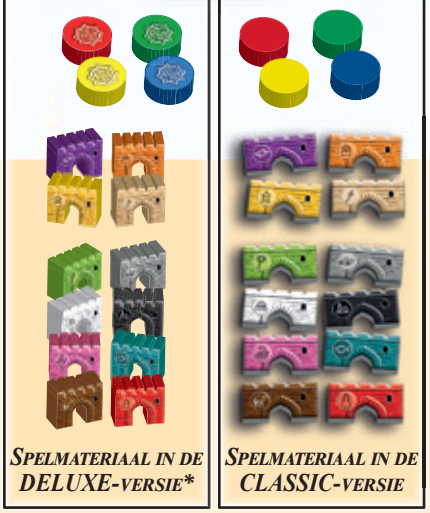
- **26 Pionnen**
  6 in elke spelerskleur:

  3× Assistent,
  1× Leerling imam,
  1× Hoveling van de sultan,
  1× Visser

  Voor Uitbreiding 2:
  1× Sultan (wit)
  1× Imam (zwart)

- **1 Fonteinfiche**
  Voor Uitbreiding 2 (zie pagina 16)

- **4 Scorestenen**
  1 in elke spelerskleur



- **32 Stadspoorten**
  2x paars, oranje, geel en beige

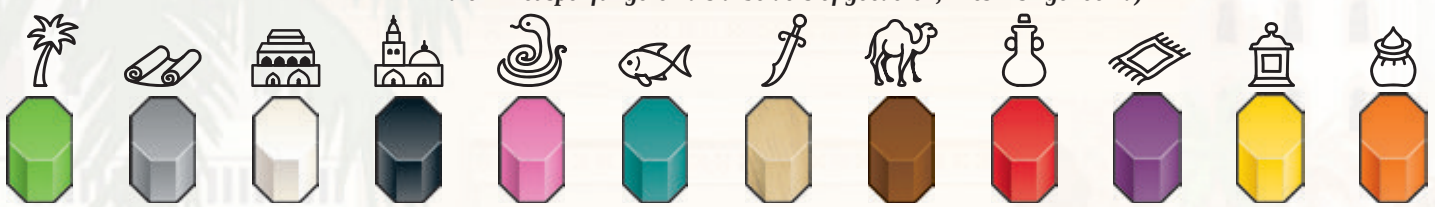
  3x groen, grijs, wit, zwart, roze, turquoise, bruin en rood

*Spelmateriaal in de DELUXE-versie**

Spelmateriaal in de CLASSIC-versie

**In dit overzicht wordt steeds het spelmateriaal in de CLASSIC-versie en in de DELUXE-versie getoond. In de rest van deze spelregels wordt in de voorbeelden steeds alleen het spelmateriaal uit de DELUXE-versie gebruikt. Het spelmateriaal in de DELUXE-versie is ook afzonderlijk verkrijgbaar.*
Meer informatie hierover is te vinden op pagina 18 en 19.

- **300 Keshi's**** *25 in elke kleur* *(Afgeleid van de titel MarraKESH, worden de houten achthoekige cilinders, die in het spel fungeren als arbeiders of goederen, "keshi's" genoemd)*



Dadel-plukker | *Geleerde* | *Edele* | *Geestelijke* | *Jongleur* | *Visser* | *Schildwacht* | *Karavaan* | *Water-verkoper* | *Tapijt* | *Lamp* | *Kruiden*

Goederen

***De hoeveelheid hulpbronnen en keshi's is niet begrensd. Als de voorraad van bepaalde hulpbronnen uitgeput is, dan kun je hiervoor een vervanging gebruiken. In het uitzonderlijke geval dat een voorraad keshi's van een bepaalde kleur uitgeput is, dan mag je de voorraad keshi's in deze kleur op je spelersbord, aanvullen met keshi's van een andere kleur. Ze tellen dan nog steeds als keshi's in de kleur van de betreffende wijk.*

Opmerking: Om de kleuren van de keshi's beter te kunnen onderscheiden, is op veel onderdelen in de voorbeelden in deze regels het symbool afgebeeld op de keshi's. Let erop dat deze symbolen NIET op de werkelijke houten keshi's zijn gedrukt.

- **120 Hulpbronnen****

40× water *40× dadel* *40× dinar*

*Deluxe** *Classic* *Deluxe** *Classic*

- **4 “100/200”-puntenfiches**
  1 in elke spelerskleur

- **72 Schriftrollen**

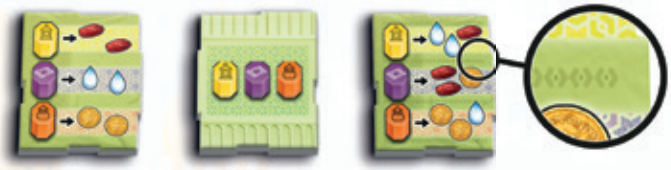
21× grijs *21× geel* *18× roze* *12× oranje*

achterkant

- **25 Luxegoederen**

Pantoffel *Tajine* *Dolk* *Olielamp* *Halsketting*

- **12 Wisselkantoren**



basisspel *achterkant* *Uitbreiding 3 (zie pagina 16)*

- **4 Toeschouwer-schijven** *achterkant (paars)*

voor Uitbreiding 4 (zie pagina 17)

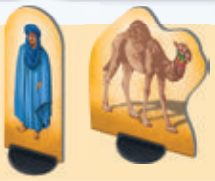
- **12 Bevoorradingsfiches**

achterkant

- **9 Dubbelzijdige rivierfiches** – *elk 3x:*

1e seizoen *2e seizoen* *3e seizoen*

- **1 Seizoensteller** *(Stefan Feld figuur)* **&**
  1 Rondenteller *(kameel)*



- **30 Oases**

achterkant

- **12 Woestijnsteden**

achterkant

voor Uitbreiding 5: “Woestijnsteden” (zie pagina 17)

- **8 Afdekfiches**

4x Oase *4x Woestijnstad* *1 per speler*

- **20 Trapfiches**
  voor Uitbreiding 1: “Trapfiches” (zie pagina 15)

Opmerking: Deze fiches kunnen ook gebruikt worden om tijdens het spel beter de kleuren van de keshi’s in de voorraad te kunnen onderscheiden.

- **1 Stoffen buidel**

- **1 Spelregeloverzicht & 1 Supplement met uitleg over de kaarten en fiches**

Spelidee en doel van het spel

Marrakesh wordt gespeeld in 3 seizoenen van elk 4 ronden:

Aan het begin van elke ronde, bepaal je welke drie wijken van jouw spelersbord je wilt activeren, door er jouw assistenten te plaatsen. Dit bepaalt ook welke keshi’s deze ronde beschikbaar zijn en door de spelers getrokken kunnen worden, om de acties in de wijken te versterken. Voor elke wijk met een assistent wordt een keshi in de overeenkomstige kleur genomen en in de dobbeltoren gegooid.

De keshi’s die eruit vallen kunnen door de spelers gekozen worden.

Aan het eind van elk seizoen moet je de inwoners van jouw wijken voorzien van dinars, water en dadels. Verder kunnen je vissers waardevolle bonussen opleveren.

De speler die na 3 seizoenen de meeste punten heeft, is de winnaar van het spel.

Algemeen spelmateriaal

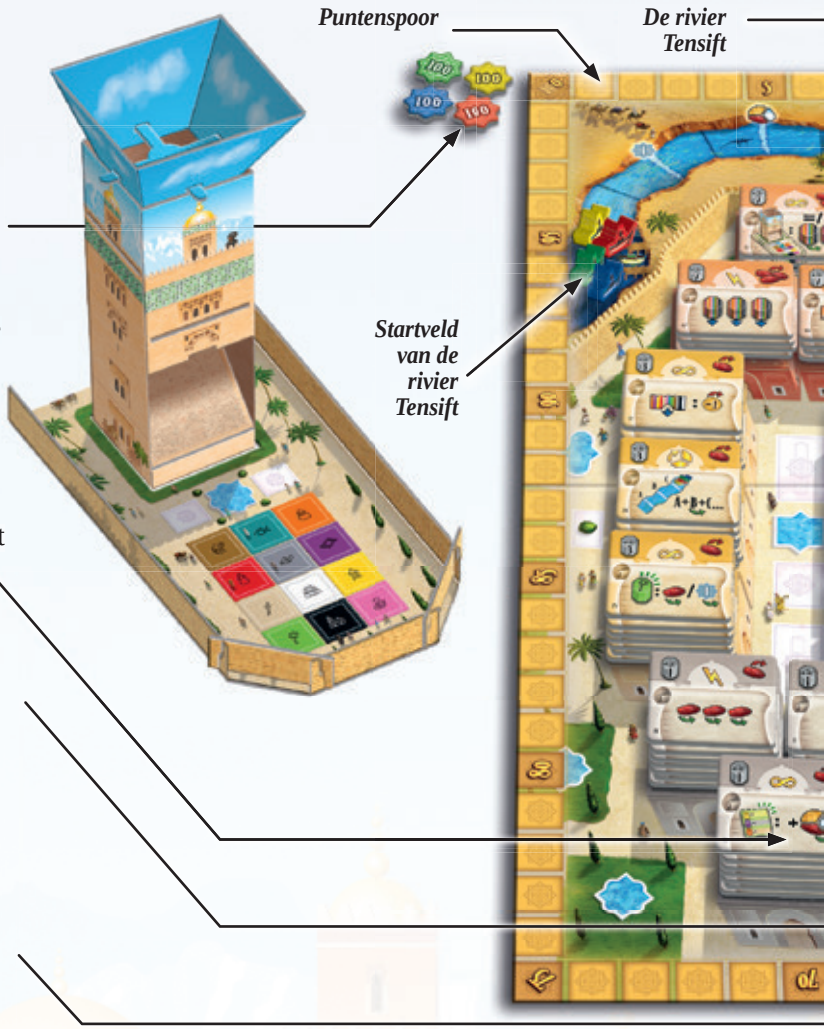
1) Leg het **speelbord** in het midden van de tafel.
Leg de **basis van de dobbeltoren** naast het speelbord en plaats de **dobbeltoren** in de uitsparing.

2) Leg de **"100/200"-puntenfiches** naast het puntenspoor. Als een speler een volledige ronde heeft afgelegd op het puntenspoor, dan legt hij het fiche van zijn kleur naast zijn spelersbord met de kant "100" naar boven. Als hij nog een volledige ronde aflegt, dan draait hij het fiche om en komt de kant "200" boven.

3) Sorteer de **schriftrollen** naar hun achterkant. Schud elke soort afzonderlijk en vorm per soort 3 gedekte stapels van gelijke grootte, die op de overeenkomstige **hogeschool** op het speelbord worden gelegd. Draai de bovenste schriftrol van elke stapel om.

4) Schud de **wisselkantoren** gedekt. Kies er 3 willekeurig en leg deze als gedekte stapel op het wisselkantoorveld. Draai het bovenste **wisselkantoor** om.
De overige wisselkantoren worden niet gebruikt en gaan terug in de doos.

5) Schud de **luxegoederen** gedekt en leg ze als 5 stapels van gelijke grootte in de **5 winkels van de soek**. Draai van elke stapel het bovenste fiche om.



Persoonlijk spelmateriaal

9) Elke speler neemt in de kleur van zijn keuze:
1 spelersbord, 6 pionnen, 1 scoresteen, 1 zichtscherm en daarnaast **1 voorraadbord** en **1 toeschouwer-schijf** naar keuze.

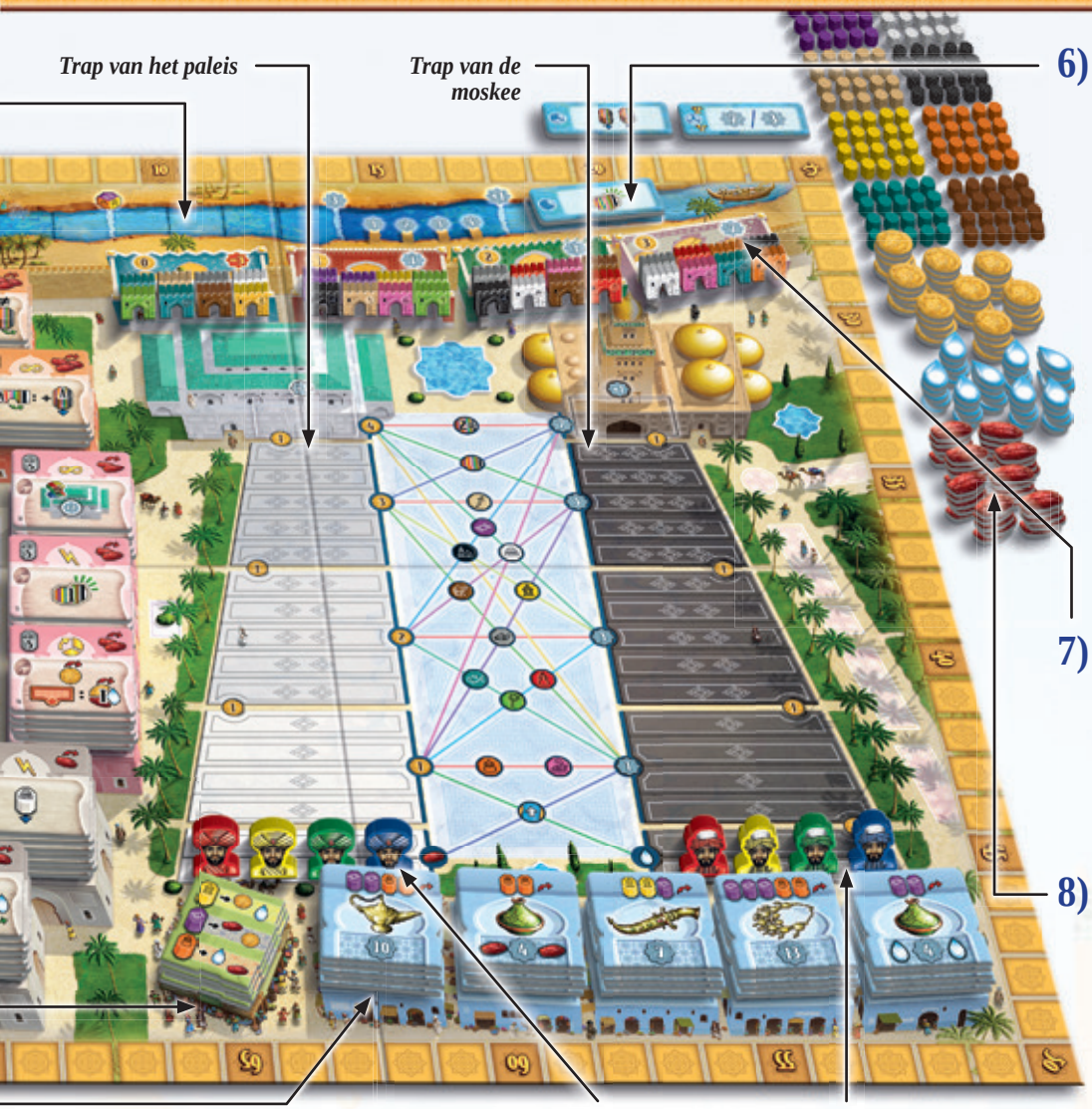
10) De **scoresteen** start op **veld 10** van het puntenspoor.

11) Elke speler zet 3 pionnen op het speelbord:

- De **visser** op het startveld van de **rivier Tensift**.
- De **leerling imam** op het startveld van de **trap van de moskee**.
- De **hoveling van de sultan** op het startveld van de **trap van het paleis**.

12) De overige 3 pionnen zijn de **assistenten** van de spelers en worden naast het spelersbord gezet.

13) Schud de **oases** gedekt. Elke speler trekt 6 oases en legt deze gedekt op de Sahara-velden van zijn spelersbord, zonder ze te bekijken. De overige oases worden niet gebruikt en gaan terug in de doos.



6) Sorteer de **rivierfiches** per seizoen en stop ze per seizoen in de stoffen buidel. Trek willekeurig 1 fiche per seizoen en leg ze naast het speelbord met een willekeurige kant naar boven. Dit is de actieve kant gedurende het spel. Plaats het fiche voor het eerste seizoen op het rechter uiteinde van de rivier Tensift. De overige rivier-fiches worden niet gebruikt en gaan terug in de doos. We adviseren voor het eerste spel de fiches 01, 03 en 05 te gebruiken.

7) De **stadspoorten** worden in de stoffen buidel gestopt en geschud. Trek willekeurig 8 stadspoorten voor elke **werkplaats** op het speelbord en plaats de poorten op de betreffende velden.

8) Sorteer de **hulpbronnen** (water, dadels en dinars) en alle **keshi's** naar type of kleur en leg ze naast het speelbord als algemene voorraad.

14) Elke speler legt zijn voorraadbord boven zijn spelersbord. Links bevindt zich de persoonlijke voorraad hulpbronnen. Rechts hiervan worden de oases gelegd, die in de loop van het spel geactiveerd worden, beginnend bij de pijl links. Vervolgens worden 8 keshi's in de stoffen buidel gestopt, een van elke kleur met uitzondering van geel, paars, oranje en bruin. Elke speler trekt willekeurig **2 keshi's** (3 keshi's in een spel met 2 spelers). Hij plaatst deze, in een volgorde naar keuze, op de velden van het oase-spoor waarop een keshi is afgebeeld.

15) Elke speler plaatst zijn **toeschouwer-schijf**, met de roze kant naar boven, in een willekeurige richting, op het grote plein op zijn spelersbord. (Zie pagina 17 voor het gebruik van de paarse achterkant.)

16) Schud de **bevoorradingsfiches** gedekt en geef er 3 aan elke speler. Deze fiches worden boven het voorraadbord gelegd. Elke speler bekijkt de 3 fiches en beslist welk fiche het eerste seizoen actief wordt. Dit fiche wordt open neergelegd terwijl de andere fiches gedekt ernaast blijven liggen.

17) Daarna neemt iedere speler **1 water, 1 dinar en 1 dadel** en ook **1 keshi van elk van de 12 kleuren**. Spelers houden hun keshi's verborgen achter hun zichtschermen, terwijl de hulpbronnen voor alle spelers zichtbaar op het voorraadbord komen te liggen.

18) Tenslotte wordt willekeurig een **startspeler** gekozen. Deze speler krijgt de **seizoensteller** en de **rondenteller**.

Spelverloop

Dit is een algemeen overzicht van het spelverloop. Het kan gebruikt worden om de belangrijkste regels op te zoeken en de corresponderende pagina's met regels te vinden.

Marrakesh wordt gespeeld in **3 seizoenen die elk uit 4 ronden** bestaan. De speler die de rondenteller (kameel) heeft, is de gehele ronde de startspeler.

Elke ronde bestaat uit **4 fases**:

Keshi's uitkiezen & assistenten inzetten (pagina 7)

Alle spelers kiezen gelijktijdig 3 keshi's van achter hun zichtscherm en nemen ze in hun hand. Als alle spelers dit gedaan hebben, dan tonen ze hun keuze en plaatsen ze hun 3 assistenten op hun spelersbord in de wijken met de kleur van de gekozen keshi's. Daarna neemt een speler de gekozen keshi's van alle spelers en gooit ze tegelijk in de dobbeltoren.

Keshi's nemen & inzetten (pagina 7)

Nadat de spelers de keshi's die uit de toren zijn gevallen, hebben gesorteerd op kleur, worden ze verdeeld in de spelersvolgorde. De spelers nemen om de beurt **tot 2 keshi's van dezelfde kleur** en plaatsen deze direct in de overeenkomstige wijk van hun spelersbord. Dit proces herhaalt zich tot alle keshi's verdeeld en ingezet zijn.

!/ **Belangrijk:** Wanneer een speler een groene, roze of bruine keshi inzet, dan krijgt hij direct de **inzetbonus** die is aangegeven op het keshi-veld.

Assistenten gebruiken (pagina 8)

In de spelersvolgorde gebruiken alle spelers hun assistenten in volgorde naar keuze. Voor elke assistent heeft de speler daarbij 2 opties:

- **Neem een keshi** in de kleur van de wijk uit de algemene voorraad en **zet deze** in (en krijg de **inzetbonus**, indien van toepassing).
- Voer de **actie van de wijk** uit.

Vooraf krijgt de speler 1 water, als hij een vorige ronde al een rode waterverkoper in deze wijk geplaatst had.

Rivierbonus & einde van de ronde (pagina 13)

Elke speler, die minstens de eerste stroomversnelling is gepasseerd op de rivier, krijgt nu een bonus.

Hierna geeft de startspeler de rondenteller (kameel), met de klok mee, door aan de volgende speler. Deze speler is in de volgende ronde de startspeler.

Na 4 ronden hebben de spelers geen keshi's meer achter hun zichtscherm liggen. Nu vindt de seizoenstelling plaats, gevolgd door de voorbereidingen voor het volgende seizoen.

Na de seizoenstelling geeft de speler die de seizoensteller (Stefan Feld figuur) heeft deze, met de klok mee, door aan de volgende speler, die ook de rondenteller (kameel) krijgt.

Het spel eindigt als er 3 volledige seizoenen gespeeld zijn. Na het derde seizoen vindt de eindtelling plaats, waarin de spelers nog extra punten kunnen krijgen.

De speler die na de eindtelling de meeste punten heeft, is winnaar van dit spel Marrakesh.

Verloop van een ronde

Elke ronde bestaat uit 4 fases die na elkaar worden gespeeld:

Keshi's uitkiezen & assistenten inzetten **Keshi's nemen & inzetten** **Assistenten gebruiken** **Rivierbonus & einde van de ronde**

De speler die de rondenteller heeft, is de gehele ronde de startspeler.

Keshi's uitkiezen & assistenten inzetten

Alle spelers kiezen gelijktijdig 3 keshi's van achter hun zichtscherm en nemen ze in hun hand. Als alle spelers dit gedaan hebben, dan tonen ze hun keuze.

In de spelersvolgorde plaatsen ze hun 3 assistenten op assistent-velden in de wijken met de kleur van de gekozen keshi's. Op elk assistent-veld mag maar 1 assistent staan.

Uitzondering: Er mogen tot 3 assistenten in de soek staan.

De rode waterverkoper-keshi telt als een "joker" en geeft de speler de mogelijkheid om een assistent in een wijk naar keuze in te zetten.

Voorbeeld: Lukas heeft een groene, zwarte en roze keshi gekozen. Hij plaatst zijn assistenten in de wijken met de overeenkomstige kleuren.

Als alle assistenten zijn ingezet, dan neemt een speler de gekozen keshi's van alle spelers en gooit ze tegelijk in de dobbeltoren. De dobbeltoren is zo ontworpen dat sommige keshi's achterblijven en er ook keshi's uit vorige ronden uit de toren kunnen vallen. Dit betekent dat het aantal en de kleur van de keshi's die uit de toren vallen, vrijwel nooit gelijk is aan de keshi's die erin gegooid worden.

De keshi's die uit de toren gevallen zijn, worden op kleur gesorteerd in de basis van de toren, om in de volgende fase gebruikt te kunnen worden.

Keshi's nemen & inzetten

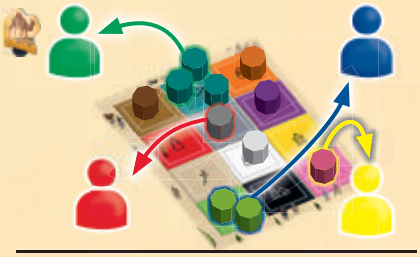
In de spelersvolgorde kiezen de spelers een kleur en nemen **tot 2 keshi's van deze kleur** (als er maar 1 keshi is van deze kleur dan neemt de speler maar 1 keshi). Alle gekozen keshi's moeten direct in de overeenkomstige wijk van het spelersbord worden geplaatst.

Speciale gevallen:

- Als een wijk van een speler volledig gevuld is met keshi's, dan mag hij geen keshi's van deze kleur meer kiezen.
- Als in een wijk van een speler nog maar plaats is voor 1 keshi, terwijl er 2 beschikbaar zijn, dan mag hij slechts een keshi van deze kleur kiezen.
- Als er voor een speler alleen nog keshi's beschikbaar zijn, in kleuren waarvan zijn wijken al volledig gevuld zijn, dan ziet hij af van de rest van deze fase.

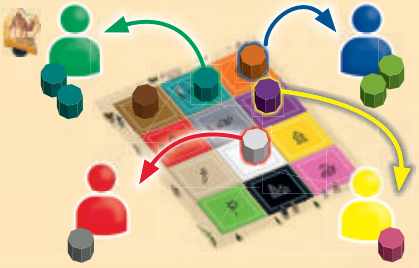
De spelers gaan door met het kiezen van keshi's, tot er geen keshi's meer beschikbaar zijn aan de basis van de dobbeltoren.

Normaal gesproken zullen alle spelers verschillende aantallen keshi's krijgen. Als een speler aan de beurt is, dan moet hij een keshi nemen, voor zover dit mogelijk is.

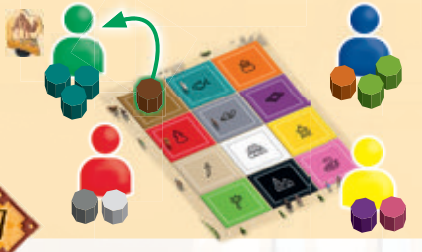


Voorbeeld:

Sarah (groen) is deze ronde de startspeler en ze neemt 2 turquoise keshi's. Jan (blauw) neemt 2 groene, Marie (geel) neemt 1 roze en Lukas (rood) neemt 1 grijze keshi.



In de tweede keuzeronde neemt Sarah (groen) nog een turquoise keshi. Jan (blauw) neemt 1 oranje keshi, Marie (geel) neemt 1 gele en Lukas (rood) neemt 1 witte keshi.



In de derde keuzeronde is er nog 1 bruine keshi over. Sarah (groen) neemt deze en het uitkiezen is daarmee beëindigd.

Sarah (groen) heeft in totaal 4 keshi's genomen. Jan (blauw) 3, Marie (geel) en Lukas (rood) allebei 2.

Rode keshi's zijn waterverkopers. In elke wijk, behalve de soek, is 1 veld voor een waterverkoper waar precies 1 waterverkoper geplaatst mag worden. Als een speler 1 of 2 rode keshi's gekozen heeft, dan mag hij deze in elke gewenste wijk inzetten, waar nog geen waterverkoper geplaatst is.

2 vrije velden voor waterverkopers

Als je keshi's van de volgende kleuren inzet, dan krijg je **direct een inzetbonus**:

De bonussen worden in de spelregels uitgelegd bij hun respectievelijke acties.

Assistenten gebruiken

In de spelersvolgorde gebruiken de spelers hun 3 assistenten direct achter elkaar. Dit mag in een volgorde naar keuze, maar een assistent moet helemaal klaar zijn met zijn werk, voordat de volgende assistent kan beginnen. Assistenten worden van het spelersbord genomen als ze gebruikt zijn. Voor **elke assistent** heeft de speler **keus uit 2 opties**:

a) Neem een nieuwe keshi

De speler neemt een keshi, in de kleur van de wijk, uit de algemene voorraad en zet deze op een vrij veld. Bij een groene, roze of bruine keshi krijgt de speler direct de **inzetbonus** (zie bijbehorende actie).

Voor een assistent in de soek mag de speler een gele, paarse **of** oranje keshi nemen en inzetten op een veld van de overeenkomstige kleur. Het aantal keshi's van een overeenkomstige kleur in de soek is niet begrensd, de soek is nooit volledig gevuld.

Als de wijk van een speler volledig gevuld is, dan mag de speler deze optie niet meer gebruiken.

Opmerking: Nieuwe keshi's worden altijd uit de algemene voorraad genomen.

Voorbeeld:

Lukas besluit om nieuwe keshi's in te zetten in de dadelplantage en de moskee. Voor de groene keshi krijgt hij direct 1 punt als inzetbonus. Omdat er een waterverkoper in de moskee staat krijgt hij ook 1 water uit de algemene voorraad (zie het midden van pagina 6).

b) Voer de actie van de wijk uit

Elke wijk heeft een bijbehorende actie. Hoe meer keshi's in een wijk staan, hoe krachtiger de actie is.

Rivier

Voor elke visser-keshi gaat de visser van de speler **1 veld vooruit op de rivier Tensift**. Als een visser uitkomt op een veld waar al een visser van een andere speler staat, dan komt de visser op hetzelfde veld achter de andere visser(s) te staan. Altijd als een visser wordt verplaatst, dan mag de speler ervoor kiezen om zoveel **water te betalen** als hij wil, om extra velden vooruit te gaan:
1 water = 1 extra veld vooruit.

Als een speler de **pier** (laatste veld van de rivier Tensift) bereikt heeft, dan plaatst hij zijn visser op de vrije steiger met het hoogste aangegeven aantal punten. Hij krijgt direct de aangegeven punten en krijgt vanaf nu **1 punt** voor elke **extra stap** die hij in dit seizoen nog op de rivier vooruit zou gaan.

Aan het einde van elke ronde kiezen alle spelers **1 van de bonussen** van de velden die de visser gepasseerd is (zie pagina 12).

Voorbeeld:

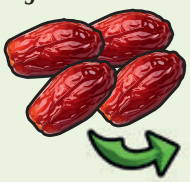
Voor de 5 turquoise visser-keshi's op haar spelersbord, mag Sarah 5 velden vooruitgaan op de rivier Tensift.
Ze betaalt 2 water om nog 2 extra velden vooruit te gaan.
Met de eerste extra stap bereikt ze de pier en plaatst ze haar visser op de steiger met 4 punten. Ze gaat direct 4 velden vooruit op het puntenspoor.
Ze krijgt 1 extra punt voor de tweede extra stap, omdat ze haar visser niet meer verder kan verplaatsen.

Dadelplantage

Voor elke dadelplukker-keshi krijgt de speler **1 dadel** uit de algemene voorraad.

Inzetbonus:
Voor het inzetten van een groene dadelplukker-keshi krijgt de speler direct 1 punt.

Voorbeeld:
Jan krijgt 4 dadels uit de algemene voorraad.



Soek

Voor elke assistent in de soek mag de speler **1x het wisselkantoor gebruiken** of **1 van de luxegoederen kopen**.

a) Wisselkantoor:
Door het uitgeven (terugleggen in de algemene voorraad) van exact 1 gele, paarse of oranje keshi van het spelersbord, krijgt de speler de op het wisselkantoor aangegeven hulpbronnen uit de algemene voorraad.

b) 1 van de luxegoederen kopen:
Tegen betaling van de aangegeven gele, paarse en/of oranje keshi's van het spelersbord, kan de speler precies 1 van de openliggende luxegoederen kopen. Hij neemt het fiche en legt het voor zich neer en krijgt de aangegeven beloning (punten en vaak ook water of dadels). Nieuwe luxegoederen worden pas aan het einde van de beurt van een speler omgedraaid, dus als alle drie de assistenten gebruikt zijn. Als een winkel in de soek helemaal leeg is, dan wordt de helft van de grootste stapel luxegoederen (naar beneden afgerond) in de lege winkel gelegd.

Voorbeeld:
Marie legt 1 paarse keshi van haar spelersbord terug in de algemene voorraad en neemt 2 dadels uit de algemene voorraad.

Voorbeeld: Jan legt 1 oranje keshi van zijn spelersbord terug in de algemene voorraad om een van de luxegoederen (pantoffel) te kopen. Als beloning krijgt hij 1 water uit de algemene voorraad en gaat hij 2 velden vooruit op het puntenspoor.

Grote Plein (Djemaa el Fna)

Eerst **draait** de speler zijn **toeschouwer-schijf een stap in de richting van de klok**. Dan kiest hij exact **1 veld** met een jongleur-keshi en krijgt de aangegeven bonus voor dat veld, zoveel keer als het afgebeelde aantal toeschouwers op het overeenkomstige deel van de schijf.

Inzetbonus:
Bij het inzetten van een jongleur-keshi krijgt de speler 1x de naast het veld afgebeelde bonus.

Voorbeeld:
Nadat Marie haar toeschouwer-schijf heeft gedraaid, besluit ze de bonus bij het jongleur-keshi rechtsboven met 3 toeschouwers te kiezen.

Ze krijgt 3 goederen van één kleur en besluit 3 paarse tapijten te kiezen.

Overzicht van de bonussen op het grote plein:

- 1 water uit de algemene voorraad
- 1 stap vooruit op de zwarte trap van de moskee
- 1 stap vooruit op de rivier (+ extra stappen als water betaald wordt)
- 1 dinar uit de algemene voorraad
- 2 punten
- 1 stap vooruit op de witte trap van het paleis
- 1 dadel uit de algemene voorraad
- 1 gele, paarse of oranje keshi uit de algemene voorraad*

**Als het aantal toeschouwers het toestaat om meerdere keshi's te nemen, dan moeten deze allemaal van dezelfde kleur zijn.*

Moskee en paleis

Voor elke geestelijken-keshi (zwart) in de moskee, plaatst de speler zijn pion **op de trap van de moskee, een veld vooruit**. Hetzelfde geldt voor het paleis: verplaats je pion **1 veld** vooruit op de trap van het paleis, voor **elke edelen-keshi** (wit) in het paleis.

Deze twee trappen zijn allebei verdeeld in 5 segmenten. Als de pion over een afscheiding heen naar een **volgend segment** gaat, dan krijgt de speler direct twee voordelen: **1 dinar** en een **verbindingsbonus**. Voor de verbindingsbonus volg je **de lijn die de twee segmenten** van beide trappen **verbindt**, waarop de pionnen van de speler staan. Uit de afgebeelde bonussen mag dan 1 worden gekozen als verbindingsbonus.

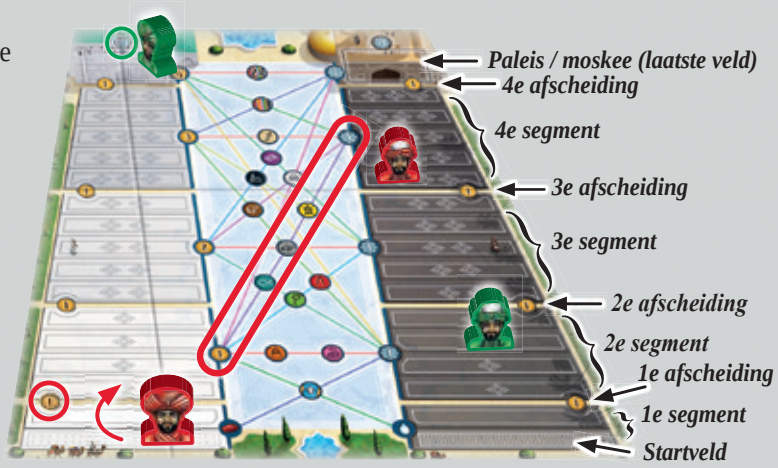
Opmerking: Als een pion van een speler (zwart of wit) over meer dan één afscheiding heen gaat, dan krijgt de speler voor elke keer 1 dinar en een **verbindingsbonus** van de verbindingslijn op dat moment.

Als een pion **het laatste veld** bereikt van de trap van de moskee of het paleis, dan blijft deze daar voor de rest van het spel staan. Vanaf nu krijgt de speler **1 punt** voor elke stap die hij anders vooruitgegaan zou zijn.

Voorbeeld:

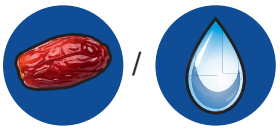
Lukas (rood) heeft 2 witte edelen-keshi's op zijn spelersbord en mag daarom zijn pion 2 velden vooruitzetten op de trap van het paleis. Hij passeert daarbij de eerste afscheiding en krijgt direct 1 dinar uit de algemene voorraad. Dan kijkt hij naar de verbindingslijn tussen de 2 segmenten waar zijn pionnen staan en mag een van de afgebeelde bonussen kiezen (1 dinar, 1 turquoise, grijze of gele keshi of 5 punten)

De pion van Sarah (groen) heeft het bovenste veld van de trap van het paleis al bereikt. Voor 5 witte edelen-keshi's kan ze geen stappen meer vooruitgaan en krijgt ze in plaats daarvan 5 punten.



Overzicht van de verbindingsbonussen tussen de trappen van de moskee en het paleis:

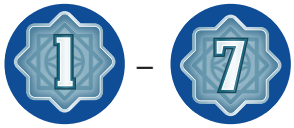
1 keshi in de aangegeven kleur uit de algemene voorraad (moet direct worden ingezet en geeft een inzetbonus indien van toepassing)


1 dadel / 1 water uit de algemene voorraad

1– 4 dinar uit de algemene voorraad

1 keshi of 2 keshi's van dezelfde kleur, naar keuze, uit de algemene voorraad (moet direct worden ingezet en geeft een inzetbonus indien van toepassing)

1 stap vooruit op de rivier (+ eventueel extra stappen als je water betaalt)

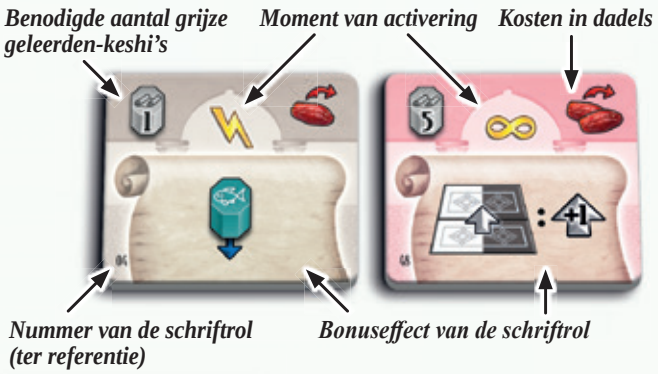

1–7 punten

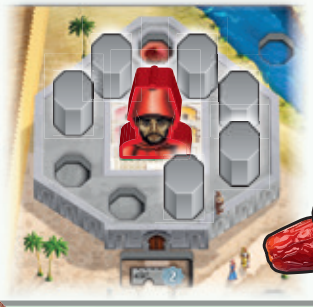
Madrasa

In de madrasa kunnen de spelers **schriftrollen** krijgen. De **linkerbovenhoek** van een schriftrol geeft aan **hoeveel grijze geleerden** een speler **minimaal** in zijn madrasa ingezet moet hebben om de schriftrol te krijgen (1,3, 5 of 7). Daarnaast moeten er 1 tot 3 **dadels** betaald worden (zoals aangegeven in de **rechterbovenhoek**).

Een speler mag zoveel schriftrollen kopen als zijn grijze geleerden-keshi's en dadels toestaan. De betaalde dadels gaan terug in de algemene voorraad en de schriftrol legt de speler voor zich neer. De keshi's blijven op het spelersbord staan maar geen enkele keshi mag voor meer dan 1 schriftrol gebruikt worden. Nieuwe schriftrollen worden pas aan het einde van de beurt omgedraaid, nadat de speler alle drie zijn assistenten heeft gebruikt.

Als een stapel schriftrollen leeg is, neem dan de grootste andere stapel in die kleur en leg de onderste helft (naar beneden afgerond) op het lege veld. Draai de bovenste schriftrol van deze stapel om.





Voorbeeld:

Lukas heeft 6 grijze geleerden-keshi's op zijn spelersbord. Hij mag deze twee grijze schriftrollen kopen en betaalt 3 dadels.

Voor de eerste aankoop in elke ronde, mag een speler tegen betaling van 1 dinar, de bovenste schriftrollen van 3 stapels van dezelfde kleur omwisselen. Hij legt de bovenste schriftrollen onderop en draait de nieuwe bovenste schriftrollen om.
Hij **moet** tenminste 1 van deze nieuwe schriftrollen kopen.
Wanneer een schriftrol gebruikt kan worden hangt af van het aangegeven **moment van activering**:

Directe actie	Einde van de ronde bonusactie	Einde van het seizoen bonusactie	Permanente versterking van een actie

- De speler voert een **directe actie** slechts eenmalig uit, direct nadat hij de schriftrol heeft verkregen. Daarna blijft de schriftrol wel voor hem liggen.
- **Einde van de ronde** en **einde van het seizoen bonusacties** kunnen worden gebruikt aan het einde van elke ronde respectievelijk elk seizoen.
- De **permanente versterkingen van een actie** kan variëren maar ze biedt een permanente verbetering, die eenmaal per beurt of in combinatie met een speciale actie gebruikt kan worden, afhankelijk van de schriftrol.

De schiftroller en bijbehorende acties worden in detail uitgelegd in het **supplement**.

Medina

Spelers zetten hun zojuist verkregen schildwacht-keshi's (beige) altijd op het grote wachttorenveld in het Medina-gedeelte van hun spelersbord. Als later tijdens het spel de actie voor de wijk wordt uitgevoerd, dan mag de speler voor elke schildwacht in de wachttoren, 1 **stadspoort kopen** uit een van de vier werkplaatsen.

De speler kiest **1 stadspoort uit een werkplaats** naar keuze en **betaalt de prijs in dinar** zoals linksboven is aangegeven. Hij krijgt of verliest direct de **punten** die rechtsboven zijn aangegeven en bouwt vervolgens de stadspoort op een onbebouwd stadspoortveld van zijn spelersbord. Hierna wordt een schildwacht vanuit de wachttoren op dit veld geplaatst en blijft hier permanent op wacht staan.

De speler krijgt **1 keshi, in de kleur van de stadspoort**, uit de algemene voorraad en plaats deze naast zijn spelersbord

Als de **kleur van de stadspoort overeenkomt met de kleur van de wijk** (ook afgebeeld op het stadspoortveld), dan krijgt de speler direct **2 punten**.

De speler mag zoveel stadspoorten kopen als hij kan betalen en waarvoor hij schildwachten heeft op het wachttorenveld.

De keshi's die bij deze actie zijn verkregen, worden pas ingezet in de wijken (en leveren inzetbonussen indien van toepassing), nadat alle stadspoorten gebouwd zijn. Als een of meer wijken al volledig gevuld zijn, dan gaan de betreffende keshi's terug in de algemene voorraad.

Voorbeeld: Jan heeft 2 schildwacht-keshi's (beige) op zijn wachttoren staan, dus mag hij tot 2 stadspoorten kopen als hij in Medina de actie voor de wijk uitvoert.
Hij kiest een bruine stadspoort voor 0 dinar en verliest 3 punten. Hij bouwt de stadspoort bij de Sahara op het stadspoortveld met de overeenkomstige kleur en krijgt 2 punten. Hij krijgt 1 bruine caravaan-keshi (overeenkomstige kleur).
Daarna kiest hij een roze stadspoort voor 1 dinar en krijgt hij 1 punt. Hij bouwt deze voor de grijze madrasa en krijgt een roze jongleur-keshi.
Hij kan nu geen stadspoorten meer kopen. Hij plaatst de zojuist verkregen bruine en roze keshi en krijgt voor beide nog de inzetbonus.

Opmerking: Aan het einde van het spel worden schildwacht-keshi's, die zich nog op het wachttorenveld bevinden, verdeeld over vrije stadspoortvelden. De wijk "Medina" telt als volledig gevuld, als er 8 schildwachten en 1 waterverkoper in de wijk staan, ongeacht het aantal stadspoorten.

Sahara

In de Sahara mag de speler **oases ontdekken en activeren.**

Inzetbonus = een oase ontdekken

Zodra een speler een bruine karavaan-keshi plaatst **ontdekt** hij de oase en draait hij het bijbehorende oasefiche om.

Voorbeeld: Sarah plaatst 2 bruine karavaan-keshi's in de Sahara en mag direct de 2 aangrenzende oases omdraaien.

De start-oase ontdekken:
Links onderaan in de Sahara is een oaseveld met plaats voor 2 bruine karavaan-keshi's. Tijdens de voorbereiding van het spel is hier geen oasefiche neergelegd omdat deze oase al ontdekt is. Voor de keshi's die hier geplaats worden geldt de volgende inzetbonus:

2 punten (linker veld)

2 hulpbronnen naar keuze uit de algemene voorraad (rechter veld)

Het rechter veld moet eerst bezet zijn voordat het linker veld gebruikt kan worden!

Voorbeeld: Marie ontdekt haar start-oase door haar keshi op het eerste veld (rechts) van de onderste karavaanroute) te plaatsen. Ze krijgt 2 hulpbronnen naar keuze als inzetbonus en ze neemt daarom 1 dadel en 1 dinar.

Startend vanaf het assistentveld zijn er 2 caravaanroutes waarlangs een speler elk 3 oases kan ontdekken. Spelers mogen langs beide routes tegelijk ontdekken, maar er mogen geen velden worden overgeslagen.

Oases activeren

Om in de Sahara de reeds ontdekte oases te **activeren**, moet de speler de hulpbronnen betalen, die op het lichter gekleurde veld naast de oase zijn afgebeeld.

De speler legt zijn geactiveerde oases op de opslagplaats aan de rechterkant van zijn voorraadbord. De eerste geactiveerde oase wordt geplaats op het veld helemaal links (met de groene pijl erboven). Daarna worden de volgende velden van links naar rechts gevuld.
Als er een keshi staat op een veld waar een geactiveerde oase wordt gelegd, dan mag de keshi direct in de wijk met de overeenkomstige kleur worden geplaatst.

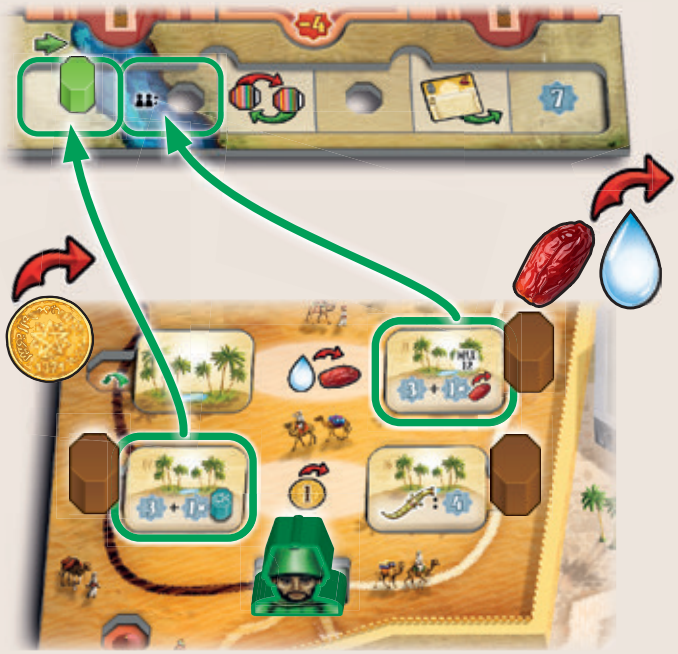
Als een oase op een veld met dit **omruil-symbool** gelegd wordt, dan mag de speler een reeds geplaatste keshi van zijn spelersbord terugleggen in de algemene voorraad en hiervoor een andere keshi naar keuze nemen en direct plaatsen (met inzetbonus indien van toepassing).

Belangrijk: Je mag **geen** bruine caravaan-keshi naast een ontdekte of geactiveerde oase of een beige schildwacht-keshi bij een stadspoort terugleggen. Ook mag je **geen** goederen-keshi (geel, paars of oranje) terugleggen maar je mag bij het omruilen wel zo'n keshi nemen.

Als dit symbool wordt afgedekt, dan mag de speler direct een schriftrol nemen waarvoor exact 3 geleerden nodig zijn. Hij hoeft hiervoor niet de anders benodigde 3 geleerden te bezitten en hoeft niet 1 dadel te betalen.

Belangrijk: Het is nu niet toegestaan om 1 dinar te betalen om de bovenste schriftrollen om te ruilen van de stapels voor 3 geleerden!

Tijdens de Sahara-actie mag een speler, achter elkaar, zoveel oases activeren als hij wil en kan betalen.
Geactiveerde oases leveren bij de eindtelling extra punten op, als aan de afgebeelde voorwaarden wordt voldaan. Er worden echter maar maximaal 3 oases meegeteld.
In het **supplement** wordt een overzicht gegeven van de oases en de bijbehorende voorwaarden.



Voorbeeld: Eerst betaalt Sarah 1 dinar en activeert ze de eerste oase aan de linkerkant. Ze legt het fiche op het eerste veld van de opslagplaats op haar voorraadbord en krijgt de groene dadelplukker-keshi die daar staat. Ze zet de dadelplukker direct in en krijgt de inzetbonus voor de dadelplantage.

Daarna legt ze 1 dadel en 1 water terug in de algemene voorraad en activeert ze de tweede oase aan de rechterkant. Ze legt dit fiche ook op haar voorraadbord.

Waterverkoper

Als een speler een assistent gebruikt in een wijk met een waterverkoper, dan **krijgt hij direct 1 water** uit de algemene voorraad. Het speelt hierbij geen rol of de speler een nieuwe keshi plaatst of de actie van de wijk uitvoert.

Voorbeeld: Jan gebruikt zijn assistent in het paleis: Hij krijgt 1 water uit de algemene voorraad, ongeacht of hij een nieuwe keshi inzet of de actie voor de wijk uitvoert.

Rivierbonus & einde van de ronde

De ronde eindigt als alle spelers hun 3 assistenten hebben gebruikt. Nu wordt de rivierbonus bepaald. Elke speler die minstens de eerste stroomversnelling is gepasseerd, mag **1 bonus** naar keuze nemen, van de afgebeelde bonussen naast de stroomversnellingen die hij reeds gepasseerd is.

Overzicht van de bonussen op de rivier Tensift:

1 punt

3 punten

1 hulpbron naar keuze uit de algemene voorraad

1 gele, paarse of oranje keshi uit de algemene voorraad

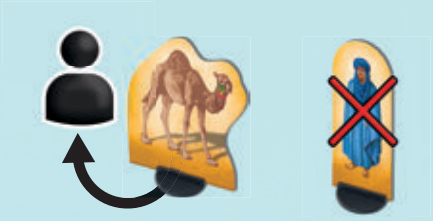
Voorbeeld:

Marie is 3 stroomversnellingen gepasseerd. Ze kiest een bonus van de middelste stroomversnelling en neemt 1 dinar uit de algemene voorraad.

Na het kiezen van de bonus **blijft** de visser op zijn plaats.

Voor de volgende ronde wordt de **rondenteller** (kameel), met de klok mee, doorgeven aan de volgende speler. Deze speler is de startspeler in de volgende ronde.

De seizoensteller (Stefan Feld-figuur) wordt op dit moment **niet** doorgegeven.



Puntentelling na een seizoen en voorbereiding voor een nieuw seizoen

Na 4 ronden hebben de spelers geen keshi's meer achter hun zichtschermen.

Het **seizoen** is nu voorbij en er volgt een **puntentelling**.

1) Telling voor de rivier

De speler die het verst is op de rivier Tensift, is de winnaar van de telling voor de rivier en krijgt een bonus die is afgebeeld op het fiche aan het einde van de rivier.

In het derde seizoen kan de speler, die het verst is op de rivier, kiezen uit twee bonussen. De speler op de tweede plaats krijgt de andere bonus. In een spel met twee spelers vervalt de bonus voor de tweede plaats.

Voorbeeld:

Sarah (groen) is eerste op de rivier en kiest de 7 punten bonus van het rivierfiche. Marie (geel) is tweede en krijgt 3 punten.

De bonussen van de verschillende rivierfiches worden in detail beschreven in het **supplement**.

Tenslotte wordt het rivierfiche weggelegd en worden alle vissers teruggezet naar het **startveld van de rivier**.

2) Bevoorraden van de bewoners

Elke speler moet de hulpbronnen betalen die zijn afgebeeld op zijn openliggende bevoorradingsfiches. Als een speler niet de vereiste afgebeelde hulpbronnen kan betalen, dan moet hij **al** zijn hulpbronnen inleveren (ook die niet vereist waren) en **verliest hij alle punten** die zijn afgebeeld op de openliggende bevoorradingsfiches.

Als een speler alle vereiste hulpbronnen betaalt, dan verliest hij geen punten.

Nadat alle spelers de vereiste hulpbronnen hebben betaald, kiezen ze allemaal een van hun bevoorradingsfiches die nog niet openliggen en draaien het fiche om. De op dit fiche afgebeelde hulpbronnen moeten aan het einde van het volgende seizoen betaald worden, bovenop de hulpbronnen voor de fiches die al openliggen, als de speler geen punten wil verliezen.

Voorbeeld:

In het tweede seizoen liggen er twee bevoorradingsfiches open. Lukas kon alle hulpbronnen die vereist waren voor het rechter fiche betalen, maar hij komt 1 dadel en 1 dinar tekort voor het linker fiche. Hij moet al zijn hulpbronnen – inclusief de 2 water die hij over heeft – terugleggen in de algemene voorraad en hij verliest 8 punten.

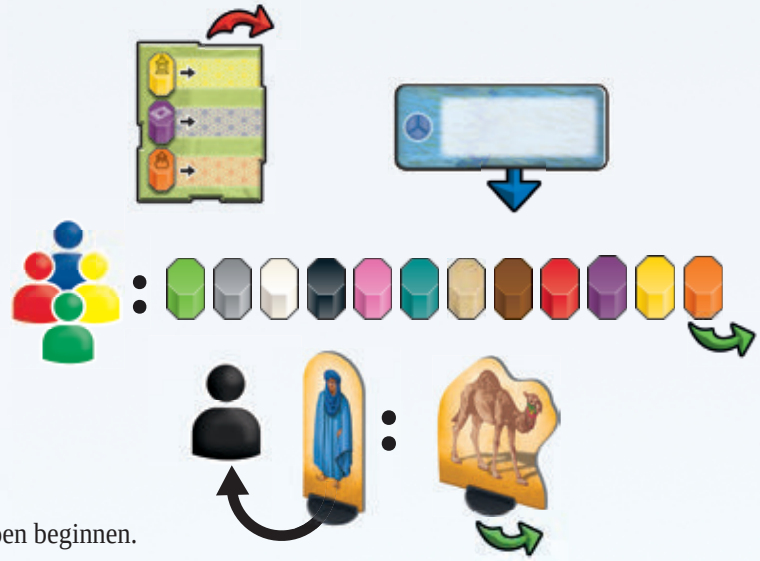
Voorbereiding voor het tweede en derde seizoen:

1) Leg het wisselkantoor dat open op het speelbord ligt weg en draai het volgende wisselkantoor om. Dit wisselkantoor is actief in het volgende seizoen.

2) Het rivierfiche voor het nieuwe seizoen wordt aan het einde van de rivier Tensift gelegd.

3) Elke speler krijgt weer 1 keshi van elke kleur (12 in totaal) uit de algemene voorraad en legt ze achter zijn zichtscherm.

4) Geef de seizoensteller (Stefan Feld-figuur), met de klok mee, door aan de volgende speler. Deze speler krijgt ook de rondenteller, ongeacht welke speler deze nu in zijn bezit heeft.



Hiermee zijn de voorbereidingen afgerond en kan het nieuwe seizoen beginnen.

Einde van het spel en eindtelling

Nadat het derde seizoen (inclusief de telling voor het seizoen) is voltooid, eindigt het spel en vindt de eindtelling plaats. Hierbij kunnen de spelers nog extra punten krijgen voor het volgende:

1) Compleet gevulde wijken:

Voor elke wijk op het spelersbord (behalve de soek) die compleet gevuld is met 8 keshi's en waterverkoper-keshi, krijgt de speler 10 punten.

2) Oasefiches:

Elke speler berekent de waarde van zijn oasefiches overeenkomstig de afgebeelde voorwaarden en krijgt punten voor de **3 meest waardevolle oases**.

3) Resterende hulpbronnen:

Elke speler krijgt punten voor zijn hulpbronnen (dinars, water, dadels) en/of gele, paarse of oranje goederen-keshi's, die hij nog in zijn bezit heeft. Tel het totaal en deel dit door **2** (naar beneden afgerond).

Voorbeeld: Sarah heeft 2 wijken helemaal gevuld met keshi's: De rivier en de moskee. Ze krijgt 20 punten.

Ze heeft 4 oases geactiveerd:

- *De eerste (03) is 2 punten waard voor haar roze stadspoort.*
- *De tweede (05) zou haar 3 punten opleveren plus 1 punt voor elke witte keshi op haar spelersbord, in totaal 5 punten.*
- *De derde (07) is 3 punten waard plus 1 punt voor elke turquoise keshi op haar spelersbord, in totaal 11 punten.*
- *De vierde (21) zou haar 3 punten opleveren plus 1 punt voor elke dadel die ze teruglegt in de algemene voorraad, in totaal 9 punten.*

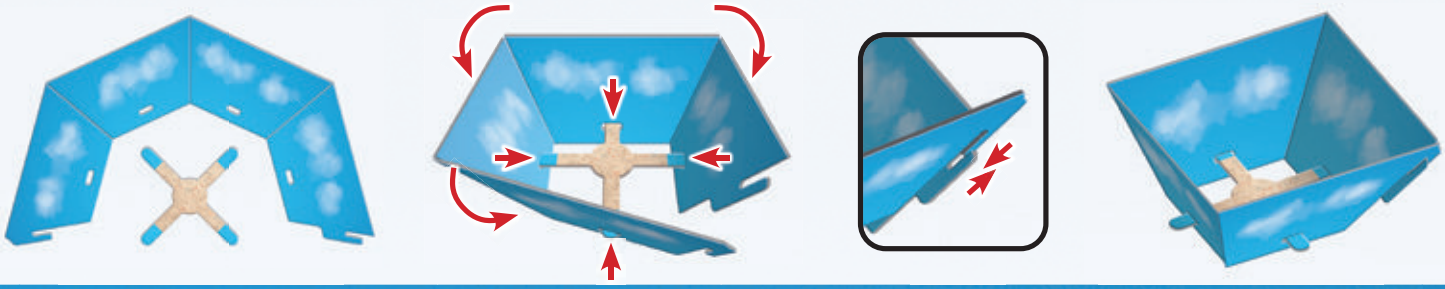
Ze telt de oases 05, 07 en 21 en krijgt in totaal 25 punten.

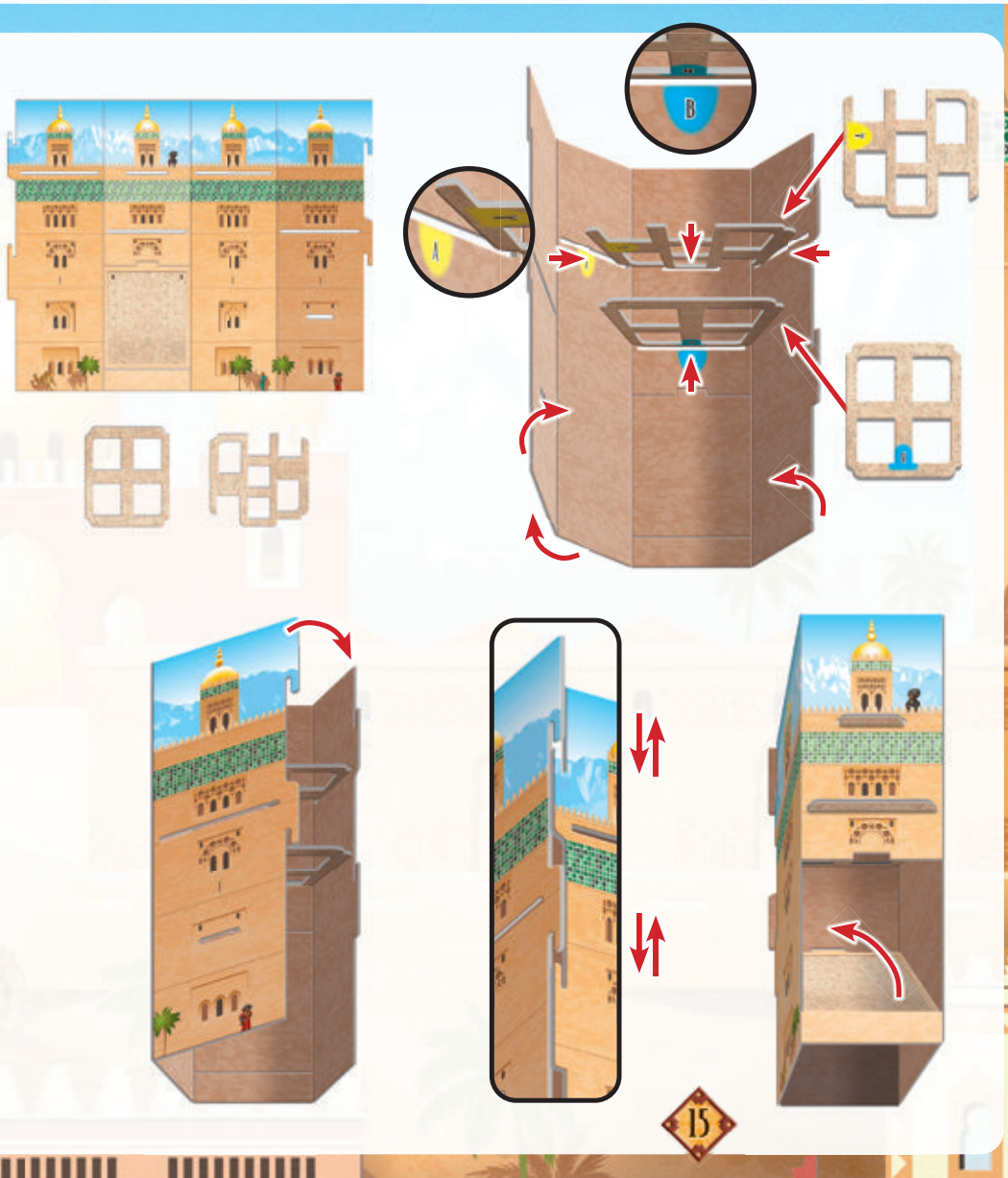
Tenslotte heeft ze 5 hulpbronnen en 2 goederen-keshi's. Dit levert haar nog 3 extra punten op.

De speler met de meeste punten is de winnaar van het spel. Bij een gelijke stand dan wint de speler die het verst is op de paleistrap.

Als dit ook gelijk is dan wint de speler die het verst is op de trap van de moskee. Als er nog steeds geen winnaar is, dan delen de spelers de overwinning.

Bouwinstructies voor de dobbeltoren





UITBREIDING 1: Trapfiches

SPELMATERIAAL:

- **20 Trapfiches** (dubbelzijdig)

Aanpassingen in de SPELVOORBEREIDING:

Alle trapfiches worden in de stoffen buidel gestopt en geschud. Trek een voor een fiches uit de buidel en plaats ze met een willekeurige kant naar boven op de bonusvelden tussen de trappen van het paleis en de moskee. Begin bij het veld links onderaan.

Belangrijk: Bedek **niet** de velden met dinars en punten direct naast de trappen, deze bonussen blijven onveranderd. Ook de 2 bovenste velden ("2 willekeurige keshi's van dezelfde kleur" en "1 willekeurige keshi") en het onderste veld ("1 stap op de rivier Tensift") worden **niet** afgedekt. Er zijn hierdoor 12 velden afgedekt met een trapfiche. De overige trapfiches worden teruggelegd in de doos.

De trapfiches vervangen de voorgedrukte bonussen, waardoor er altijd nieuwe combinaties ontstaan op de verbindingslijnen.

Opmerking: Als alle spelers het erover eens zijn, mogen de fiches en de kant die naar boven ligt, ook worden gekozen in plaats van willekeurig worden bepaald.

UITBREIDING 2: Imam & Sultan

SPELMATERIAAL:

- **1 Sultan** *(wit)*, **1 Imam** *(zwart)*
- **1 Fonteinfiche**

Aanpassingen in de SPELVOORBEREIDING:

Plaats de 2 speciale pionnen op hun respectievelijke startvelden op de trappen van het paleis en de moskee (met de kleine afbeeldingen van de sultan en de imam). Leg het fonteinfiche op de fontein tussen het paleis en de moskee.

Aanpassingen in het SPELVERLOOP:

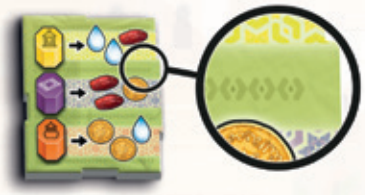
Zodra een speler de traptrede bereikt heeft waar de sultan of de imam staan te wachten, dan zet hij deze pion naast zijn eigen pion en worden ze nu voortaan gezamenlijk verplaatst, als ze zich in de richting van het paleis of de moskee bewegen. Een speler die een speciale pion mee verplaatst krijgt het volgende voordeel (afgebeeld op het fonteinfiche als geheugensteuntje), dat ook nog eens meerdere keren in dezelfde beurt gebruikt mag worden:

- **Sultan** (wit): Wanneer een speler een **schriftrol** koopt, dan betaalt hij per schriftrol **1 dadel minder**.

- **Imam** (zwart): Wanneer een speler **luxegoederen** koopt, dan betaalt hij voor elk van de luxegoederen **1 goederen-keshi naar keuze minder**.

Als de speler, bij wie de sultan of imam mee wordt verplaatst, ingehaald wordt door een andere speler, dan wordt de sultan of imam daarna met de andere speler mee verplaatst. Zodra de speler, bij wie de sultan of imam mee wordt verplaatst, het laatste veld van de trap (het paleis of de moskee) bereikt, wordt de sultan of imam verplaatst naar de tweede speler op de respectievelijke trap. Als er meerdere spelers op de tweede plaats staan, dan wordt de pion 1 trede hierboven gezet.

UITBREIDING 3: Extra wisselkantoren



SPELMATERIAAL

- **6 nieuwe wisselkantoren** – ***herkenbaar aan een extra patroon tussen de lijnen***

Aanpassingen in de SPELVOORBEREIDING:

Schud de nieuwe wisselkantoren samen met de wisselkantoren uit het basisspel. Er zijn verder geen aanpassingen in de spelvoorbereiding.

Opmerking: Als alle spelers het erover eens zijn, mogen ze kiezen om alleen met de nieuwe wisselkantoren te spelen.

Het wisselkantoor rechts toont naast 1 hulpbron telkens
1 extra bonus:

1 dadel + 1 stap vooruit op de rivier
(+ indien gewenst meer stappen als water wordt ingeleverd)

1 dinar + 1 punt

1 water +
1 stap vooruit op de witte trap van het paleis
OF
1 stap vooruit op de zwarte trap van de moskee

Uitbreiding 4: Toeschouwers

Spelmateriaal

- **4 Toeschouwer-schijven** *(achterkant)*

Aanpassingen in de Spelvoorbereiding:

Voordat het spel begint besluiten de spelers gezamenlijk of ze met de roze of de paarse zijde van de toeschouwer-schijven willen spelen. Op de paarse zijde bevindt zich 1 veld zonder toeschouwers en 1 veld met 4 toeschouwers.

Uitbreiding 5: Woestijnsteden

Spelmateriaal

- **12 Woestijnsteden**
- **8 Afdekfiches** *(2 per speler)*

Dagzijde *Nachtzijde*

"Oase"

2 afdekfiches per speler

"Woestijnstad"

Aanpassingen in de Spelvoorbereiding:

Elke speler krijgt 2 afdekfiches.

Het kleinste afdekfiche wordt **over de start-oase** gelegd. Deze oase en de bijbehorende keshi-velden worden tijdens dit spel **niet** gebruikt.

Het grootste afdekfiche wordt op het voorraadbord van de speler gelegd (de spelers moeten hun hulpbronnen nu op tafel naast het voorraadbord bewaren). Het fiche heeft 2 uitsparingen die elk plaats bieden aan 1 keshi en 1 fiche (een woestijnstad).

Aan het begin van het spel worden alle woestijnsteden in de stoffen buidel gestopt en geschud. Trek nu willekeurig het aantal woestijnsteden uit de buidel, zoals hieronder aangegeven:

👤👤 3 fiches 👤👤👤 5 fiches 👤👤👤👤 7 fiches

Leg de getrokken fiches voor alle spelers goed zichtbaar naast het speelbord neer, met de nachtzijde naar boven.
Niet-gebruikte woestijnsteden worden terug in de doos gelegd.

Aanpassingen in het Spelverloop:

Bij het **ontdekken** in de Sahara hebben de spelers nu in elk van de 2 bovenste caravaanroutes een extra veld voor een keshi, zodat de caravaan naar een verafgelegen woestijnstad kan worden gevoerd.

Als een speler een bruine caravaan-keshi op een dergelijk veld plaatst, dan kiest hij een van de woestijnsteden die naast het speelbord liggen en plaatst deze in de bijbehorende uitsparing, met de **nachtzijde naar boven**. De speler krijgt **direct** een inzetbonus van **4 punten**.

!/ Belangrijk: Het kan de moeite waard zijn om snel te zijn, want er zijn niet voor elke speler 2 woestijnsteden beschikbaar. Bovendien hebben de woestijnsteden verschillende bonussen die niet altijd voor elke speler passend zijn.

Het **activeren** van een woestijnstad tijdens een Sahara-actie kost de speler een set van 3 goederen-keshi's (geel + oranje + paars). De woestijnstad wordt omgedraaid naar de dagzijde en blijft in de uitsparing liggen. De woestijnstad is nu actief en telt aan het einde van het spel mee bij de eindtelling.

Opmerking: Tijdens een Sahara-actie mag een speler zowel ontdekte oases als woestijnsteden activeren.

Net als oases leveren de meeste woestijnsteden punten op aan het einde van het spel, als aan de voorwaarden wordt voldaan.

Er zijn echter 3 woestijnsteden met een direct effect. Deze zijn met een bliksemschicht gemarkeerd, net als bij de schriftrollen. Het effect vindt direct plaats bij het activeren. Een overzicht van de voorwaarden en effecten van de woestijnsteden is te vinden in het **supplement.**

!/ Opmerking: Woestijnsteden worden bij het activeren **alleen** omgedraaid en blijven in de uitsparing liggen. Ze worden niet zoals de oases opgeslagen aan de rechterkant van het voorraadbord.

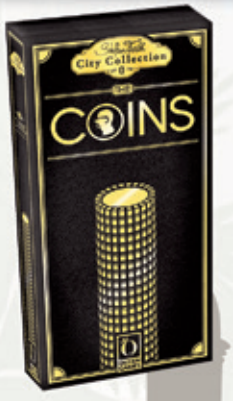
Aanpassingen in de Telling:

Actieve woestijnsteden worden gelijk met actieve oases geteld.

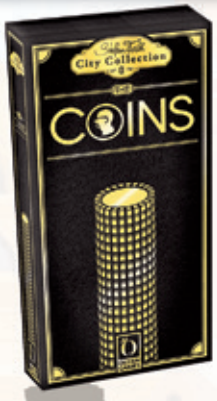
!/ Belangrijk: Beide uitsparingen voor keshi's van het woestijnstad-afdekfiche moeten bezet zijn (evenals de andere velden voor keshi's) om de Sahara als een compleet gevulde wijk te tellen.

City Collection
1
HAMBURG
QUEEN GAMES

City Collection
2
AMSTERDAM
QUEEN GAMES


City Collection
0
COINS

City Collection
1
Limited Collectable Custom Coins
HAMBURG


City Collection
0
COINS

City Collection
2
Limited Collectable Custom Coins
AMSTERDAM

HAMBURG
Deluxe Components
City Collection
1
HAMBURG
Deluxe Components

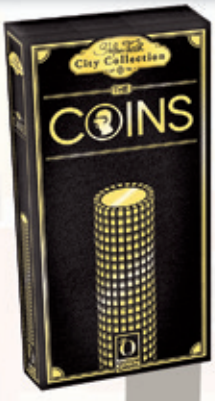
HAMBURG
HAMBURG
HAMBURG

AMSTERDAM
Deluxe Components
City Collection
2
AMSTERDAM
Deluxe Components
AMSTERDAM
Deluxe Rondell

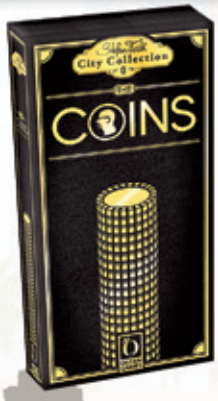
AMSTERDAM
AMSTERDAM
AMSTERDAM

City Collection
3+
NEW YORK
CITY
QUEEN GAMES

City Collection
4+
MARRAKESH
QUEEN GAMES


City Collection
COINS

City Collection
3+
Limited Collectable Custom Coins
NEW YORK
CITY


City Collection
COINS

City Collection
4+
Limited Collectable Custom Coins
MARRAKESH

NEW YORK
CITY
Deluxe Components
City Collection
3+
QUEEN GAMES
NEW YORK
CITY
Deluxe Components

MARRAKESH
Deluxe Components
City Collection
4+
QUEEN GAMES
MARRAKESH
Deluxe Components

Inhoudsopgave

Spelbeschrijving 1
Spelmateriaal 2
Spelidee en doel van het spel 3
Spelvoorbereiding 4
Algemeen spelmateriaal 4
Persoonlijk spelmateriaal 4
Spelverloop 6
Verloop van een ronde 7
Keshi's uitkiezen & assistenten inzetten 7
Keshi's nemen & inzetten 7
Assistenten gebruiken 8
Rivierbonus & einde van de ronde 13
Puntentelling na een seizoen en voorbereiding voor een nieuw seizoen 13
Einde van het spel en eindtelling 14
Bouwinstructies voor de dobbeltoren 15
Uitbreidingsmodules 16
Uitbreiding 1: Trapfiches 16
Uitbreiding 2: Imam & Sultan 16
Uitbreiding 3: Extra wisselkantoren 16
Uitbreiding 4: Toeschouwers 17
Uitbreiding 5: Woestijnsteden 17
Inhoudsopgave & Overzicht 20

Overzicht: Gebruik jouw assistenten

B) Voer de actie van de wijk uit

Besteed hulpbronnen
om ontdekte oases te activeren.

11

Besteed dadels om schriftrollen te kopen.
Let op: Je moet hiervoor wel over het vereiste aantal geleerden beschikken.

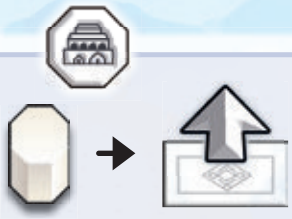
10

Per keshi: Ga 1 stap vooruit op de rivier.

8

Betaal dinars om stadspoorten te kopen.
Plaats direct een schildwacht-keshi, vanuit de wachttoren, naast de stadspoort.

11



Per keshi: Ga 1 stap vooruit op de trap van het paleis.

10

Besteed goederen-keshi's om luxegoederen te kopen of gebruik 1× het wisselkantoor.

9

Als je een assistent gebruikt in een veld met een waterverkoper, dan krijg je 1 water.

12

Per keshi: Krijg 1 dadel.

9

Per keshi: Ga 1 stap vooruit op de trap van de moskee.

10

Draai de toeschouwer-schijf 1 stap. Kies een keshi. Krijg het resultaat keer het aantal toeschouwers in het aangrenzende veld.

9

est. 1989

QUEEN GAMES

© Copyright 2021 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

Stefan Feld
City Collection
4

MARRAKESH

SUPPLEMENT

OVERZICHT VAN DE SYMBOLEN

Krijg of neem iets

Iets in de algemene voorraad terugleggen of inleveren

Gebruik iets

Krijg [1] punt

Verlies [3] punten

Een hulpbron naar keuze (dinar, dadel, water)

Keshi (in de aangegeven kleur)

Een keshi in een kleur naar keuze

Een keshi in een kleur naar keuze (behalve goederen-keshi's)

Goederen-keshi (geel, oranje, paars)

Plaats een keshi (in de aangegeven kleur) uit de algemene voorraad op het spelersbord

Stadspoort (in de aangegeven kleur)

Stadspoort in een kleur naar keuze

Koop een stadspoort en plaats deze op het spelersbord

Oase

Een oase ontdekken

Een oase activeren

Geactiveerde oase

Een wijk naar keuze

Actie van de wijk uitvoeren

1 stap vooruit op de rivier Tensift

Opmerking: Als algemene regel geldt dat elke keer als je een stap vooruitgaat op de rivier (om welke reden dan ook), je extra stappen mag doen als je water inlevert: 1 water = 1 extra stap.

Stroomversnellingen in de rivier Tensift

1 stap vooruit op de trap van het paleis

1 stap vooruit op de trap van de moskee

1 stap vooruit op de trap van het paleis OF de moskee

1 afscheiding passeren op de trap van het paleis OF de moskee

Luxegoederen

Wisselkantoor

Rivierfiche

Bevoorradingsfiche

1 toeschouwer op de toeschouwer-schijf

1e / 2e / 3e seizoen

Eindtelling

Spelronde

Schriftrollen

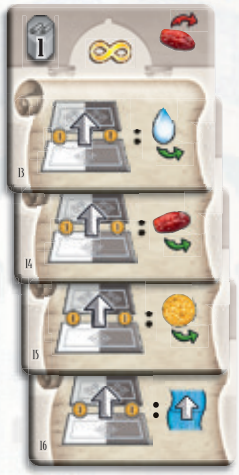
De schriftrollen hebben unieke vaardigheden of bonussen die hieronder worden uitgelegd. Om een schriftrol snel op te zoeken kijk je naar het nummer in de hoek links onderaan.
Vaardigheden en bonussen die nagenoeg gelijk zijn en slechts in details verschillen zijn in dit overzicht samengevoegd.

01–21: Je hebt 1 geleerde nodig en moet 1 dadel betalen

01–12
Neem de aangegeven keshi uit de algemene voorraad en zet deze direct volgens de regels in.

17 ∞
Elke keer als je een stroomversnelling passeert op de rivier Tensift, krijg je direct eenmaal de aangegeven bonus.

19
Je krijgt direct 2 water uit de algemene voorraad.



13–16 ∞
Elke keer als je een afscheiding passeert op de trap van het paleis of de moskee, krijg je naast de afgedrukte dinar ook de aangegeven bonus:

1 water (**13**),
1 dadel (**14**),
1 dinar (**15**) of
1 stap vooruit op de rivier (**16**).

18 ∞
Elke keer als je een wisselkantoor gebruikt, krijg je 1 extra hulpbron naar keuze (dinar, dadel, water).

20
Je krijgt direct 2 dinar uit de algemene voorraad.

21
Je krijgt direct 3 dadels uit de algemene voorraad.

22–42: Je hebt 3 geleerden nodig en moet 1 dadel betalen

22 ∞
Als je voor **0 dinar** een stadspoort koopt in de meest linkse werkplaats, dan **verlies je geen** punten.

26–27 ∞
Als je vooruitgaat op de trap van het paleis of de moskee, dan mag je extra stappen kopen door dadels of water te betalen:

1 dadel = 1 stap (26),
1 water = 1 stap (27).

29 ∞
Als je de actie voor het Grote Plein uitvoert, krijg je aan het einde van de ronde extra punten.

Het aantal punten is afhankelijk van het aantal toeschouwers bij het veld met 2 punten. Er hoeft hier geen jongleur-keshi geplaatst te zijn.

Voorbeeld:

Lucas krijgt 4 punten aan het einde van zijn actie voor het Grote Plein: 2 punten voor elke toeschouwer bij het veld met 2 punten (in dit geval 2 toeschouwers).

23–25 ∞
Als je de actie uitvoert voor de dadelplantage, dan mag je voor elke afzonderlijke keshi beslissen of je een dadel neemt of:

1 water (**23**),
1 dinar (**24**) of
1 punt (**25**).

28
Aan het begin van elke telling voor een seizoen, krijg je eenmaal de bonus voor elke stroomversnelling die je gepasseerd bent.

30
Neem 1 keshi naar keuze uit de algemene voorraad en zet deze direct volgens de regels in.

31
Vanaf nu is er 1 extra toeschouwer op elk veld van jouw toeschouwer-schijf.

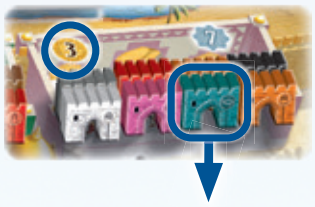
Voorbeeld:
Het gemarkeerde veld telt nu als 4 toeschouwers.

32
Je betaalt 1 dinar minder als je een stadspoort koopt.

Opmerking: Als je een stadspoort koopt voor 0 dinar, dan krijg je **geen** dinar uit de algemene voorraad.

33
Vanaf nu mag je dadels en water gebruiken in plaats van dinars als je iets moet betalen (maar niet omgekeerd).

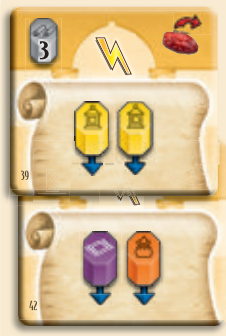
Voorbeeld: Marie wil een stadspoort kopen in de rechter werkplaats en zou 3 dinar moeten betalen. In plaats daarvan betaalt ze 2 dadels en 1 dinar.



34
Als je de actie uitvoert in de soek, dan mag je meerdere luxegoederen kopen, als je het kunt betalen.

35
Je krijgt 2 water voor elke waterverkoper in plaats van slechts 1 water.

36
Als je een stadspoort koopt, dan mag je een keshi naar keuze nemen uit de algemene voorraad. Dit hoeft niet langer een keshi in de kleur van de stadspoort te zijn.



37 - 42
Neem de beide afgebeelde keshi's uit de algemene voorraad en zet deze direct in de soek, volgens de regels in.

43–60: Je hebt 5 geleerden nodig en moet 2 dadels betalen

43
Neem 2 keshi's naar keuze uit de algemene voorraad en zet deze direct volgens de regels in.

44
Wanneer de bewoners bevoorraad worden dan mag je 1 dinar betalen: Als je dit doet dan hoef je maar **1 hulpbron** te betalen per bevoorradingsfiche.

Dit hoeft niet een van de afgebeelde hulpbronnen te zijn.
De dinar hoeft maar eenmaal betaald te worden en telt voor alle bevoorradingsfiches

45
Vanaf nu hoef je maar 1 hulpbron te betalen als je een oase claimt.

46
Als je de actie uitvoert in de soek, dan mag je het wisselkantoor meerdere keren gebruiken met 1 assistent, als je het kunt betalen.

Voorbeeld: Sarah betaalt 1 dinar. Ze hoeft nu maar 1 hulpbron van haar keuze per bevoorradingsfiche te betalen en ze betaalt 2 dadels

47
Controleer alle sectoren op de toeschouwer-schijf met 3 toeschouwers en krijg direct 3 keer de bonus van de aangrenzende velden. Er hoeven geen jongleur-keshi's ingezet te zijn.

Voorbeeld: Jan krijgt 3 dezelfde goederen-keshi's van zijn keuze uit de algemene voorraad en hij verplaatst zijn leerling imam 3 stappen vooruit op de trap van de moskee.

48 ∞

Elke keer als je een stap vooruitgaat op de trap van het paleis of de moskee, dan mag je 1 stap extra doen.

Voorbeeld:
Lucas heeft een jongleur-keshi ingezet op het Grote Plein, waardoor hij met zijn leerling imam 1 stap vooruit mag gaan op de trap van de moskee. Hij mag de leerling imam een stap extra vooruitzetten, in totaal dus 2 stappen.

49 ∞

Als je het laatste veld van de trap bij de moskee hebt bereikt, dan krijg je voor elke volgende stap 2 punten in plaats van slechts 1 punt.

50 ∞

Vanaf nu krijg je naast 1 water ook 2 punten voor je waterverkoper, wanneer je de actie voor de wijk uitvoert.

51 ∞

Als je de actie voor het Grote Plein uitvoert, dan krijg je aan het eind van de actie alle bonussen die grenzen aan een veld met 1 toeschouwer op de toeschouwer-schijf. Deze bonussen zijn extra en er hoeft hier geen keshi ingezet te zijn.

Voorbeeld: Sarah krijgt 1 water, 1 dadel en mag haar sultan 1 stap vooruit plaatsen op de trap van het paleis.

52 ∞

Als je het laatste veld van de trap bij het paleis hebt bereikt, dan krijg je voor elke volgende stap 2 punten in plaats van slechts 1 punt.

53

Je mag direct de actie van een wijk naar keuze uitvoeren.

54 ∞

Elke keer als je een jongleur-keshi inzet op het Grote Plein, dan krijg je de bijbehorende inzetbonus plus de inzetbonus van de beide aangrenzende velden.

Deze bonussen zijn extra en er hoeven hier geen keshi's ingezet te zijn.

Voorbeeld: Marie zet 1 jongleur-keshi in. Als bonus krijgt ze 2 punten plus daarbij 1 water en 1 dinar uit de algemene voorraad.

55

Je mag direct 3 stappen vooruitgaan op zowel de trap van het paleis als van de moskee. Je krijgt alle bijbehorende bonussen en mag zelf de volgorde kiezen waarin je op de trappen vooruitgaat.

56 ∞

Als jouw visser de pier (laatste veld op de rivier Tensift) bereikt heeft, dan krijg je voor elke volgende stap 2 punten in plaats van slechts 1 punt.

57

Plaats direct een waterverkoper uit de algemene voorraad naast de groene tent in de soek en krijg direct 3 water.

Vanaf de volgende ronde krijg je 1 water voor deze waterverkoper-keshi, volgens dezelfde regels voor rode keshi's in andere wijken, voor elke assistent die in de soek is geplaatst als je de actie voor de soek uitvoert (een wisselkantoor gebruiken of een van de luxegoederen kopen) of een nieuwe goederen-keshi neemt.

58

Je betaalt 1 dadel en neemt een schriftrol waarvoor exact 7 geleerden nodig zijn, maar je mag deze voorwaarde negeren.

59

Je krijgt direct **alle** bonussen van de verbindingslijn tussen je pionnen op de trappen van het paleis en de moskee.

Voorbeeld: Lucas krijgt 1 dinar, 3 punten, 1 rode keshi en 1 groene keshi uit de algemene voorraad.

60 ∞

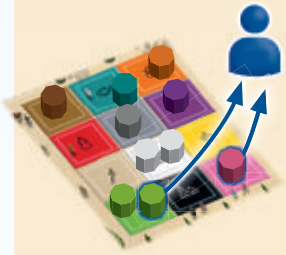
Elke keer als je een bonus krijgt voor de stroomversnellingen in de rivier, dan krijg je deze 2 keer in plaats van slecht 1 keer.

61–72: Je hebt 7 geleerden nodig en moet 3 dadels betalen

61 ∞

Je mag in de fase "Keshi's nemen & inzetten" **altijd 2 keshi's naar keuze** uit de basis van de dobbeltoren nemen. Dit mogen keshi's van dezelfde kleur zijn maar ook van verschillende kleuren.

Uitzondering: Als er slechts 1 keshi over is of als je geen 2 keshi's kunt nemen omdat alle overeenkomstige wijken compleet gevuld zijn, dan mag je slechts 1 keshi nemen.



Voorbeeld:
Jan besluit om 1 groene en 1 roze keshi te nemen. In plaats daarvan had hij ook 2 groene keshi's kunnen nemen of een andere combinatie van zijn keuze.

62

Activeer direct 3 van je ontdekte (omgedraaide) oases zonder de kosten te betalen.

Opmerking: Je mag met deze schriftrol GEEN woestijnstad activeren.

63 ∞

Elke keer als je door het passeren van een afscheiding op de trap van het paleis of van de moskee een bonus krijgt, dan mag je 2 bonussen van de verbindingslijn kiezen in plaats van slechts 1 bonus.

64

Neem 1 keshi naar keuze uit de algemene voorraad en zet deze direct volgens de regels in. Voer hierna de actie uit van de wijk waar je de keshi hebt ingezet.

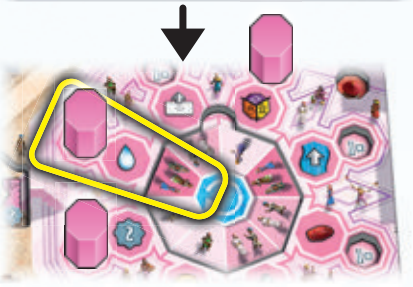
65 ∞

Vanaf nu mag je de actie voor het Grote Plein altijd twee keer achter elkaar uitvoeren. De toeschouwerschijf wordt hierbij telkens eenmaal gedraaid.

Voorbeeld:
1) Marie draait haar toeschouwer-schijf en kiest voor driemaal 2 punten.
2) Ze draait haar toeschouwer-schijf voor de tweede keer en ze neemt 3 water uit de algemene voorraad.

1)

2)



66 ∞

Elke keer als je een stadspoort koopt, dan krijg je **2 keshi's** van de overeenkomstige kleur in plaats van slechts 1 keshi.

67

Neem 3 keshi's naar keuze uit de algemene voorraad en zet deze direct volgens de regels in.

68 ∞

Elke keer als je een oase ontdekt (omdraait naar de voorkant), dan wordt deze direct eenmaal geteld zoals in de eindtelling.

Laat de oase op zijn plek liggen in de Sahara ("ontdekt"), zodat deze later geactiveerd kan worden.

69

Aan het einde van een ronde krijg je **alle** bonussen voor de stroomversnellingen die je gepasseerd bent in plaats van slechts 1 bonus.

70

Je krijgt direct alle bonussen voor de keshi's die je hebt ingezet op het Grote Plein. Vermenigvuldig elke bonus met het aantal toeschouwers op het aangrenzende veld.

Voorbeeld:
Jan krijgt de volgende bonussen voor zijn 4 keshi's op het Grote Plein:
1 stap vooruit op de trap van het paleis met de hoveling van de sultan, 3 stappen vooruit op de rivier Tensift, 3 dinar uit de algemene voorraad en 4 punten.

71

Tel direct de geactiveerde oases. Deze oases blijven geactiveerd en worden aan het einde van het spel opnieuw geteld.

72

Je mag zoveel hulpbronnen (dadels, water, dinars) als je wilt inleveren en krijgt 2 punten voor elke hulpbron.

Oases en woestijnsteden (Uitbreiding 5)

Geactiveerde oases (maximaal 3) en woestijnsteden worden aan het einde van het spel geteld en leveren punten op. Een speler krijgt meer punten hoe vaker hij aan de voorwaarden op het fiche voldoet. Om aan de voorwaarden te voldoen mag een speler ALLEEN de hulpbronnen gebruiken van zijn spelersbord of zijn eigen persoonlijke voorraad.

Om een oase snel op te zoeken kijk je naar het nummer in de hoek links bovenaan.
Effecten die nagenoeg gelijk zijn en slechts in details verschillen zijn in dit overzicht samengevoegd.

Oases

01–04

Je krijgt 2 punten voor elke gebouwde stadspoort in de aangegeven kleuren.

Voorbeeld: Jan krijgt in totaal 12 punten voor 1 zwarte stadspoort, 3 turquoise stadspoorten en 2 groene stadspoorten op zijn spelersbord.

05–13

Je krijgt 3 punten plus 1 punt voor elke keshi in de aangegeven kleur op je spelersbord. Als je geen keshi's in deze kleur hebt, dan krijg je 3 punten (3 + 0).

Voorbeeld: Sarah heeft 4 rode keshi's op haar spelersbord staan en krijgt 7 punten (3 + 4).

14–18

Je krijgt het aangegeven aantal punten voor elk fiche met de afgebeelde soort luxegoederen.

Voorbeeld: Lucas heeft tijdens het spel 3 pantoffels verzameld en krijgt 6 punten.

19–21

Je krijgt 3 punten plus 1 punt voor elke afgebeelde hulpbron die je teruglegt in de algemene voorraad. Je mag maximaal 12 hulpbronnen inleveren. Als je geen hulpbronnen van de afgebeelde soort hebt, dan krijg je 3 punten (3 + 0).

Voorbeeld: Marie heeft 5 dadels aan het einde van het spel en ze levert deze in tijdens de eindtelling. Ze krijgt 8 punten (5 + 3).

22–23

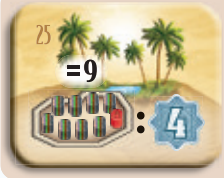
Je krijgt 3 punten plus 1 punt voor elk
van je luxegoederen **(22)**
van je schriftrollen **(23)**

Als je respectievelijk geen luxegoederen of schriftrollen hebt, dan krijg je 3 punten (3 + 0).

24

Je krijgt 4 punten voor elke wijk waarin zich maximaal 3 keshi's bevinden. De rode waterverkoper-keshi's worden hierbij **niet** meegeteld.
Uitzondering: De soek wordt **niet** meegeteld.

Voorbeeld: Jan heeft 4 wijken met maximaal 3 keshi's in de kleur van de wijk dus hij krijgt 16 punten.



25

Je krijgt 4 punten voor elke volledig gevulde wijk (8 keshi's in de kleur van de wijk en 1 rode waterverkoper-keshi's).
Uitzondering: De soek wordt **niet** meegeteld.

26

Je krijgt 3 punten voor elke geactiveerde oase.
Alle oases tellen hierbij mee, niet alleen de 3 oases die je hebt uitgezocht voor de eindtelling.

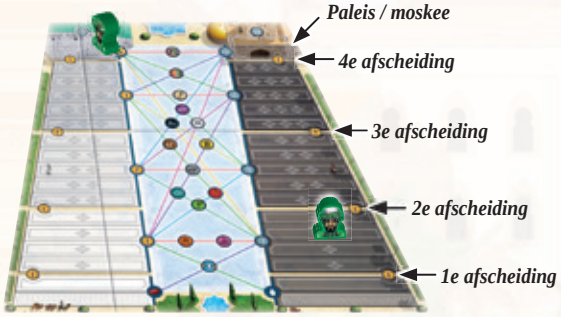
27, 28

Je krijgt 7 punten als je het laatste veld bereikt hebt van de trap van de moskee **(27)** of de trap van het paleis **(28)**.

29

Je krijgt 7 punten als je tenminste 5 afscheidingen gepasseerd bent op de trappen van de moskee en het paleis tezamen.

Voorbeeld: Sarah heeft het paleis bereikt met haar hoveling van de sultan (en is dus 4 afscheidingen gepasseerd) en met haar leerling imam het tweede segment (en is dus 1 afscheiding gepasseerd). In totaal is ze hiermee 5 afscheidingen gepasseerd en ze krijgt 7 punten.



30

Je krijgt 7 punten als jouw visser de pier (laatste veld op de rivier Tensift) bereikt heeft aan het einde van het spel.

Woestijnsteden

01

Je krijgt 2 punten voor **elke** stadspoort die je gebouwd hebt op jouw spelersbord.

02

Je krijgt 2 punten voor elk van jouw verzamelde luxegoederen.

03

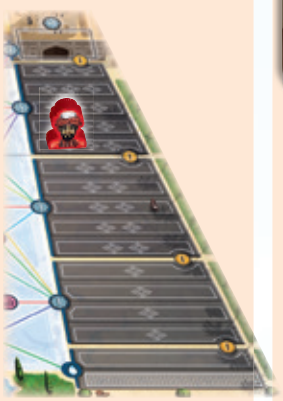
Je krijgt 2 punten voor elk van jouw verzamelde schriftrollen.

04

Je krijgt 1 punt voor elke stap die je vooruit bent gegaan op de trap van het paleis. Stappen die je genomen hebt na het bereiken van het laatste veld tellen hierbij niet mee.

05

Je krijgt 1 punt voor elke stap die je vooruit bent gegaan op de trap van de moskee. Stappen die je genomen hebt na het bereiken van het laatste veld tellen hierbij niet mee.



Voorbeeld: Lucas heeft met zijn leerling imam het eerste veld van het vierde segment bereikt. Dit betekent dat hij 11 stappen vooruit is gegaan en hij krijgt 11 punten.

06

Je krijgt 1 punt voor elke 3 keshi's (ongeacht welke kleur) op je spelersbord.

De goederen-keshi's (geel, oranje, paars) tellen hierbij niet mee!

Voorbeeld: Sarah heeft 39 keshi's op haar spelersbord (zie de afbeelding links bij de oases 05-13 of op pagina 14 van het spelregeloverzicht).
Ze krijgt 1 punt per 3 keshi's, dus in totaal 13 punten.

07

Je krijgt 1 punt voor elke stap die je vooruit bent gegaan op de rivier Tensift. Stappen die je genomen hebt na het bereiken van het laatste veld (de pier) tellen hierbij niet mee.

08

Je krijgt 2 punten voor elke wijk waarin zich minimaal 4 keshi's bevinden, inclusief een rode waterverkoper-keshi.
Uitzondering: De soek wordt niet meegeteld.

09

Je krijgt punten voor de jongleur-keshi's op het Grote Plein. Elke jongleur levert het aantal punten op gelijk aan het aantal toeschouwers op het aangrenzende veld.

Voorbeeld: Marie heeft 3 jongleur-keshi's op haar grote plein: Er staan respectievelijk 2, 1 en 3 toeschouwers op de aangrenzende velden en ze krijgt 6 punten.

De woestijnsteden 10-12 worden niet geteld aan einde van het spel. Bij het activeren krijg je direct de aangegeven bonusactie.

10

Je mag 1 van de openliggende schriftrollen naar keuze nemen. Je hoeft **niet** aan de aangegeven voorwaarden te voldoen en je hoeft **geen** dadels te betalen.

Voorbeeld: Lucas neemt de linker schriftrol van de tweede rij en zet direct 3 keshi's naar keuze in. Hij hoeft geen 7 geleerden te hebben en hij hoeft ook geen 3 dadels te betalen.

11

Je mag 1 van de uitgestalde luxegoederen naar keuze nemen.
Je hoeft hiervoor geen goederen te betalen.

Voorbeeld: Sarah neemt de halsketting en krijgt 13 punten. Ze hoeft niet de kosten van 3 paarse en 2 oranje keshi's te betalen.

12

Je mag 1 stadspoort naar keuze bouwen op je spelersbord.
Je betaalt hiervoor geen dinars maar je krijgt of verliest punten op de gebruikelijke manier. Je krijgt een keshi van de overeenkomstige kleur en 2 extra punten als je de stadspoort bouwt op een veld van dezelfde kleur.

Let op: Je moet tenminste 1 wachter-keshi in de wachttoren hebben die nog niet is ingezet, om deze bij de nieuwe stadspoort te kunnen plaatsen.

Voorbeeld: Jan neemt een witte stadspoort uit de rechter werkplaats. Hij krijgt 7 punten en bouwt de stadspoort op een passend veld, wat hem nog 2 punten extra oplevert. Dan plaatst hij een witte wachter-keshi bij de poort.

Rivierfiches

Aan het einde van elk seizoen krijgt de speler die het verst is op de rivier Tensift, de bonus van het rivierfiche. In het laatste seizoen krijgen 2 spelers een bonus (behalve in een spel met twee spelers).
Om een rivierfiche snel op te zoeken kijk je naar het nummer in de hoek links onderaan.

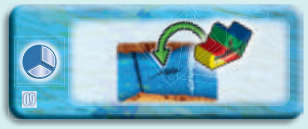
Voorkant:

01
Je mag de actie van een wijk naar keuze uitvoeren.

03
Je mag 2 keshi's naar keuze uit de algemene voorraad nemen en deze direct volgens de regels inzetten. Je krijgt hierbij de bonussen die van toepassing zijn.

05
De speler die het verst is krijgt 7 punten en de speler op de tweede plaats krijgt 3 punten.

07
Je mag 1 waterverkoper-keshi's uit de algemene voorraad nemen en deze direct volgens de regels inzetten.



09
Aan het begin van de volgende ronde, begint jouw visser op het veld met de krokodil, waardoor je dus een voorsprong hebt.

11
De speler die het verst is mag 3 stappen vooruitgaan op de trap van het paleis of op de trap van de moskee. De speler op de tweede plaats mag 1 stap vooruitgaan.

13
Je mag een jongleur-, caravaan- of wachter-keshi uit de algemene voorraad nemen en deze direct volgens de regels inzetten.

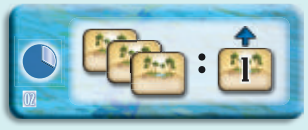
15
Je mag 2 van je ontdekte (omgedraaide) oases direct zonder kosten activeren.

17
De speler die het verst is kiest 1 van deze bonussen. De speler op de tweede plaats krijgt de andere bonus.

Bonus: 1 dadel en 1 dinar voor elke ingezette jongleur-keshi op jouw spelersbord.

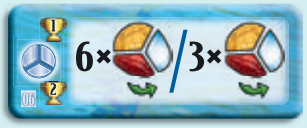
Bonus: 1 water en 1 dadel voor elke ingezette waterverkoper-keshi op jouw spelersbord.

Achterkant:



02
Leg 3 van de **oases, die overgebleven zijn** aan het begin van het spel, open naast het speelbord. Je mag 1 van deze oases kiezen en direct activeren. Je kan hierdoor aan het einde van het spel dus 7 oases hebben. Dit is toegestaan. Leg de zevende oase rechts naast je voorraadbord.

04
Je krijgt 5 punten.



06
De speler die het verst is krijgt 6 hulpbronnen naar keuze en de speler op de tweede plaats krijgt 3 hulpbronnen naar keuze.

08
Je krijgt 3 punten.

10
Je mag 3 goederen-keshi's (1 van elke kleur) uit de algemene voorraad nemen en deze direct volgens de regels inzetten.

12
De speler die het verst is kiest 1 van deze bonussen. De speler op de tweede plaats krijgt de andere bonus.

Bonus: 1 punt voor elke gebouwde stadspoort op jouw spelersbord.

Bonus: 1 punt voor elke ingezette dadelplukker-keshi op jouw spelersbord.

14
Je krijgt 1 water, 1 dinar en 1 dadel uit de algemene voorraad.

16
Voer de actie voor het Grote Plein twee-maal achter elkaar uit. Tussen de beide acties wordt de toeschouwer-schijf op de gebruikelijke manier 1 veld gedraaid.

18
De speler die het verst is kiest 1 van deze bonussen. De speler op de tweede plaats krijgt de andere bonus.

Bonus: 1 punt voor elke 4 keshi's op jouw spelersbord (ongeacht welke soort).

Bonus: 2 punten voor elk van je verzamelde luxegoederen.

est. 1989 QUEEN GAMES

© Copyright 2021 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

OVERZICHT: Gebruik jouw assistenten — B) Voer de actie van de wijk uit

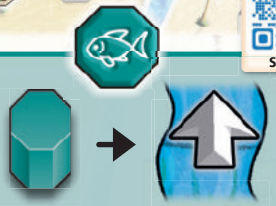
Spelregels

Besteed hulpbronnen om ontdekte oases te activeren.

11

Besteed dadels om schriftrollen te kopen.
Let op: Je moet hiervoor wel over het vereiste aantal geleerden beschikken.

10



Per keshi: Ga 1 stap vooruit op de rivier.

8

Betaal dinars om stadspoorten te kopen. Plaats direct een schildwacht-keshi, vanuit de wachttoren, naast de stadspoort.

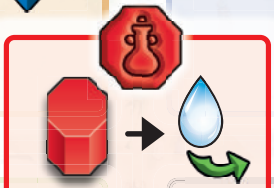
11

Per keshi: Ga 1 stap vooruit op de trap van het paleis.

10

Besteed goederen-keshi's om luxegoederen te kopen of gebruik 1 x het wisselkantoor.

9



Als je een assistent gebruikt in een veld met een waterverkoper, dan krijg je 1 water.

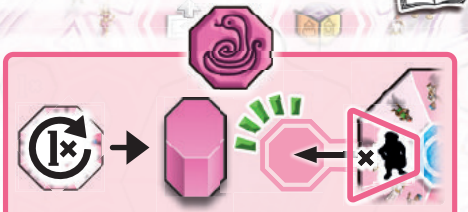
12

Per keshi: Krijg 1 dadel.

9

Per keshi: Ga 1 stap vooruit op de trap van de moskee.

10



Draai de toeschouwer-schijf 1 stap. Kies een keshi. Krijg het resultaat keer het aantal toeschouwers in het aangrenzende veld.

9

Opmerking: Dit blad is bedoeld om een snel overzicht te krijgen van de verschillende acties van de wijken. Zie voor een volledige beschrijving van elke actie de pagina's 8-12 van de spelregels (ook via bovenstaande QR-code te downloaden).